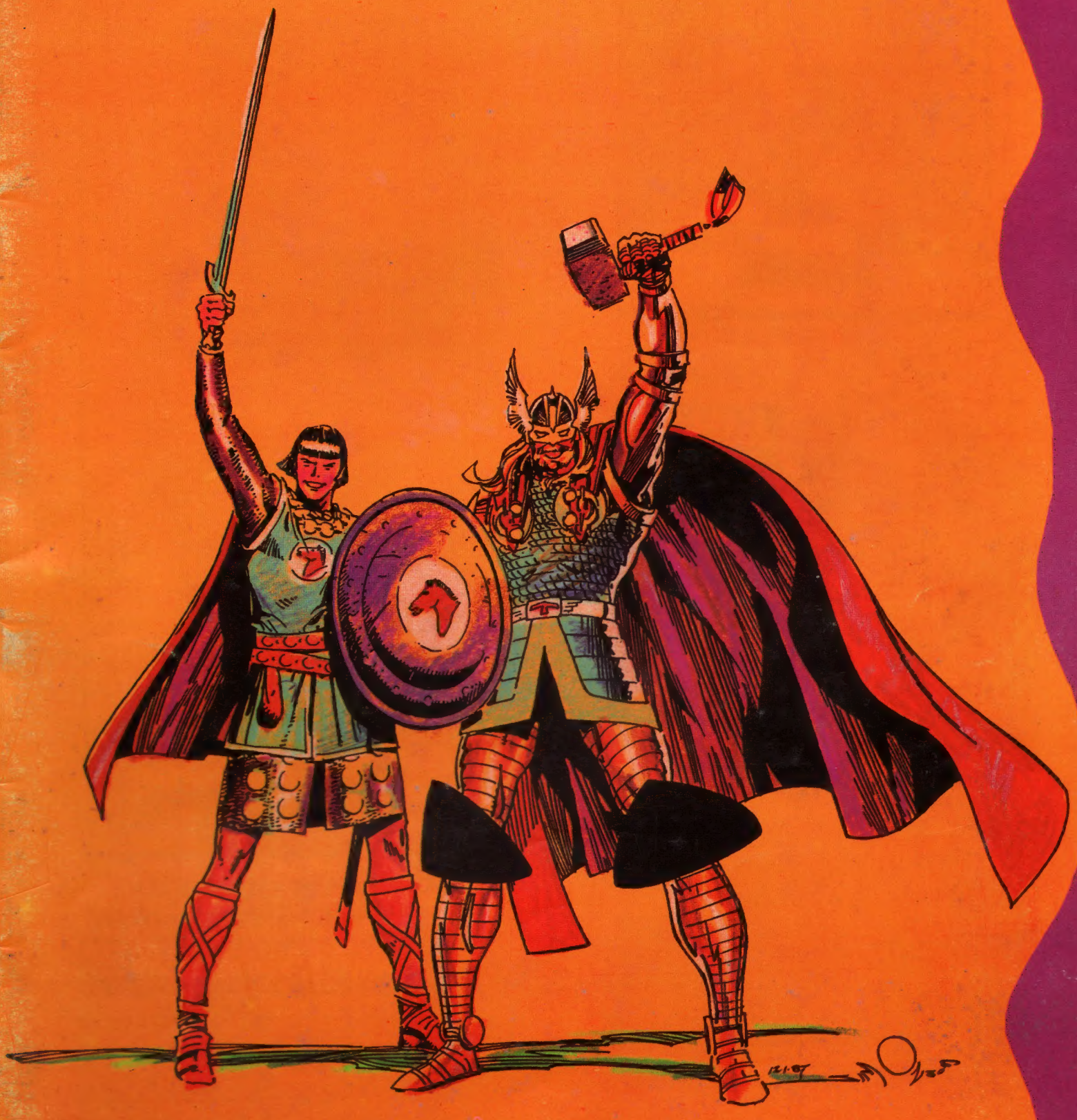
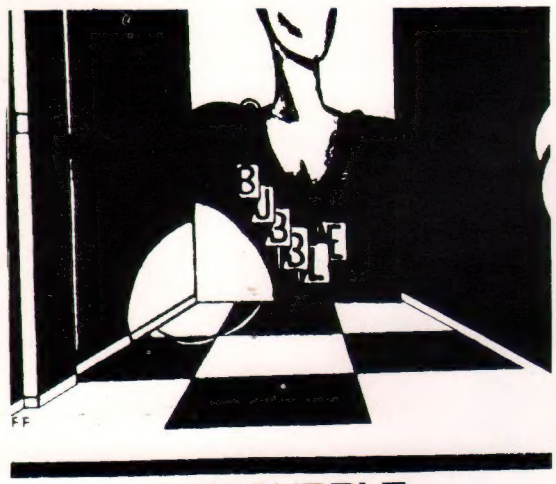
EL WENDIGO



Confecciones «EL PAÑERO»

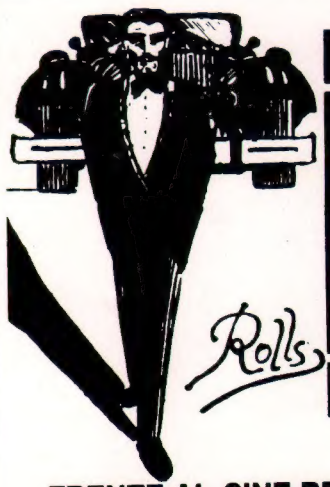
Camisas • Pantalones • Punto
Interiores • Gran variedad en viseras y boinas

Moros, 8 - GIJON (Casa fundada en 1886)



— PUB BUBBLE —

DISCO BAR
NEON
MARQUES DE URQUIJO, 27 - GIJON



ROLLS
PUB
Rolls

FRENTE AL CINE BRISAMAR - GIJON

C/. Los Evaristos, 9 - GIJON

Piraña Disco

San Agustín, 3
33202 GIJON
ASTURIAS
Tlf. 985 - 34 19 40

DISCOS DE IMPORTACION Y
NACIONALES EN TODA ESPAÑA

Te encuadernamos libros, revistas, comics, etc.

Magnus Blikstad (C/. particular, 6)
Teléfono 34 88 92

Cimadevilla

33207 GIJON

Encuadernación especial en el acto para folios, etc.

EDITORIAL
CUIDADO CON LOS MECENAS

La cantinela contra los superhéroes como portadores de ideas fascistoides y abanderados del imperio es tan difícil de sostener como fácil de encontrar en bocas y plumas de un sector de la propaganda historietística trabajado por algunos estudiosos y algunos editores (que generalmente contratan a esos estudiosos). No hay géneros fascistas o imperialistas en sí, sino creaciones dentro de ellos que lo son o no. Hay historietas de superhéroes afascistadas, imperialistas, mal hechas o tontorolas. Pero las hay progresistas, inteligentes y bien hechas. Detrás están los autores, eso que tanto han reivindicado los más pedantes —y los menos— de cuantos manejan el mercado historietístico español.

Hay muchos autores haciendo superhéroes y su marchamo se nota en sus guiones o en sus dibujos. Hacen comic de autor, no lo duden. Lo de menos es que los bocetos los entinte otro. Es preferible el trabajo de un autor entintado por otro profesional, al de un autor entontado por un editor o un crítico, patología muy frecuente en España.

Pero ese no es el debate. No se explica que los editores de comics de la competencia (que en realidad no compite) ataquen a los superhéroes, porque al hacerlo se equivocan comercialmente dos veces: una, por no editar ellos mismos comics-books que el mercado acepta, en lugar de revistas cada vez más minoritarias. Dos, por ignorar que los superhéroes están introduciendo jóvenes lectores de historietas como jamás lo hicieron ellos con sus revistas. Un lector de comics que empieza con superhéroes suele acabar siendo un lector de comics en general. Lo que le gustan son los tebeos, no los musculosos.

Al final, desde el punto de vista del editor, un comic-book es un producto comercial, como lo es una revista de historietas que se pretenden más sesudas. ¿O es que los editores que no publican superhéroes son unos mecenas o unos filántropos que dedican su tiempo y dinero a amar el arte?.

EL WENDIGO

EDITA
G.A.I.R.N.I.

DIRIGE
Faustino Rodríguez Arbesú

DISEÑO
Mario Izquierdo, Jorge Pende, Arturo Rodríguez y Florentino Flórez

CORRECCION Y TRADUCCION
Sofía Carlota

IMPRIME
Gráficas Careaga, S.A. (Avilés/Salinas)

Dirígete a:
Apartado de Correos 461 - GIJON

Transferencias:
«El Wendigo»
C/C 716.271
BANESTO-URBANA - Paseo Begoña-Gijón

Suscríbete:
1 año (4 números) ..... 1.000 pts.
2 años (8 números) ..... 2.000 pts.

Publicación amateur
Depósito Legal: M-3.362/1977
SE ADMITEN COLABORACIONES

Con subvención del Iltre. Ayuntamiento de Gijón y 70 suscripciones de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes del Principado de Asturias.

SUMARIO

Portada
Florentino Flórez con un dibujo de Walter Simonson

Editorial 3

El Penúltimo aventurero 4
Norman Fernández

La otra cara de Howard Chaykin 6
Sofía Carlota Rodríguez y Faustino R. Arbesú

Fuego de paja 9
Florentino Flórez

Keith Giffen: «El efecto Foto-matón» 11
Ramón F. Pérez

Comentarios en voz alta 14

Una obra maestra del ritmo, montaje y movimiento 22
Faustino R. Arbesú

Más claro que oscuro 30
Norman Fernández

Alan Davis: Imaginación sin salir de casa 39
Sofía Carlota Rodríguez y Faustino R. Arbesú

Atracción fatal 41
Fernando Cuesta

Contraportada
Florentino Flórez

Dibujan:
«In Memorian»
Ricardo Granda 16
«Ansia»
Gregorio Gordaliza 25
«Superdotado»
Adolfo Alvarez Buylla 34

EL PENULTIMO AVENTURERO

ALFONSO FONT fue uno de los autores que asistió en noviembre del pasado año a la sexta edición del Salón del Comic «Ciudad de Oviedo». Su paso por la capital asturiana, aunque breve, nos dejó a todos un buen sabor de boca. El historietista catalán demostró ser una persona de trato agradable y gran amabilidad, haciendo gala en todo momento de la humildad que acompaña a los grandes autores. Según dicen, las obras son fiel reflejo de quien las lleva a cabo y en el caso de FONT se cumple. Al menos, la lectura de su último álbum, «LA SANGRE DEL VOLCAN», deja en el lector el mismo buen sabor de boca que nos dejó su visita a quienes tuvimos la suerte de ser testigos de ella.

En 1985 **Alfonso Font** creó el personaje **Jann Polynesia** para las páginas de la revista **Cimoc**. Para ello se basó en una obra de **Robert Louis Stevenson**, **«La isla de las voces»**, y otra de **Jack London**, **«Las terribles Salomon»**. Con estas influencias la narración no podía desarrollarse en otro lugar que no fuese los mares del sur y su protagonista sólo podía ser el arquetipo de aventurero por excelencia: un capitán de barco que realiza negocios de dudosa legalidad. Pero contra lo que cabría esperar la historia no poseía caracter romántico sino que estaba realizada en clave de humor. Años más tarde, **Font** ha retomado el personaje rebautizándolo como **«Rohner»**, dotando sus historias del carácter de aventura romántica que no tenían las de **Jann Polynesia**.

ROMANTICISMO Y CRITICA

Precisamente es ese carácter de aventura romántica lo que confiere singularidad a **«La sangre del volcán»**, pues, por desgracia historias como las tres de este álbum son difíciles de encontrar en el comic actual. **Font** no sólo ha ideado unos argumentos de gran belleza sino que además ha sabido insuflarles el aire romántico de forma brillante. Para ello comienza la narración ofreciéndonos al protagonista visitando una tumba que resulta ser la de **R. L. Stevenson**. Este comienzo, además de captar la atención del lector, servirá para proporcionar el referido carácter romántico, el cual se verá reforzado al aparecer como personaje el propio **Stevenson** en los últimos años de su vida. Por otro lado, el propio protagonista es un personaje con una gran carga romántica producida por un «oscuro pasado». También este elemento nos es mostrado de forma inteligente mediante el siguiente texto (situado, no por casualidad en la primera página del álbum): «Pero la razón de mi visita era bien amarga esta vez. No sé por qué pensé en Europa, en mi pasado...»

Por otra parte, al igual que las narraciones de **Stevenson** o **London** no eran simples historias bucólicas desarrolladas en paisajes exóticos, sino que incluían una crítica o al menos una reflexión sobre distintas formas de vida, también **«La sangre del volcán»** posee claros componentes de crítica. **Font** utiliza las aventuras de **Rohner** como vehículo para arremeter contra el colonialismo, la explotación de las tierras vírgenes por las compañías occidentales o la discriminación de la mujer en las sociedades indígena y «civilizada». Precisamente este elemento de crítica, unido al romanticismo y a la belleza de las historias, convierte este álbum en una obra única desde el punto de vista argumental.

GUIONISTA CON RECURSOS

Claro que además de ser argumentalmente brillante, **«La sangre del volcán»** no está exenta de aciertos en el aspecto técnico. Sin ir más lejos, el guión es sólido, con buen ritmo y demuestra que **Font** es un gran narrador. Existen muchos elementos acertados en dicho guión, estando el más importante de ellos en las tres primeras páginas del álbum; aquellas que narran la visita a la tumba de **Stevenson**. El autor utiliza esta visita para atraer la atención del lector y consigue con ella engancharle, obligándole a continuar leyendo. Al hacerlo, uno puede seguir encontrando más de esos detalles propios de un buen guionista, como por ejemplo el de la basura en el segundo episodio. En las primeras páginas de dicho episodio se nos muestra cómo la corriente almacena basuras debajo de una cabaña, hecho que resultará tener capital importancia en el desenlace de la historia. El acierto estaría en cómo se nos muestra, quitándole importancia, sin resaltarlo, para que el lector no sepa que de ese elemento dependerá el desenlace, pero de forma que lo recuerde cuando se produzca éste.

"UNA NOCHE, LLEVADO DE LA DESESPERACION, BORRÉ PARA SIEMPRE AQUEL ODIADO TATUAJE DE MI ROSTRO CON UNA ROCA CORTANTE"
HHAAAAHH!!

¿CUANTO TIEMPO SUPONE USTED NECESARIO PARA COMPRAR UN PESCADO Y UNAS HORTALIZAS Y LLEVAMOS AQUI AGUARDANDO CASI 20 MINUTOS...
EN REALIDAD NO TENEMOS NINGUNA PRISA...

Siguiendo con el guión, la obra presenta gran número de textos, pero ello no constituye un defecto, debido al buen uso de ellos. Los textos de apoyo, escritos en primera persona, suelen reflejar los pensamientos del protagonista y poseen grandes dosis de humor. En cuanto a los diálogos, también están bien escritos y, sobre todo, son creibles. Cada personaje (un capitán, un escritor, un nativo, etc.) habla como uno espera que lo hiciese a finales del siglo pasado. Es este un aspecto que no se cuida demasiado en el comic actual. La mayoría de los autores hacen hablar a sus personajes tal y como se hace hoy en día, aunque éstos vivan en el **Neolítico**.

CUIDADA AMBIENTACION

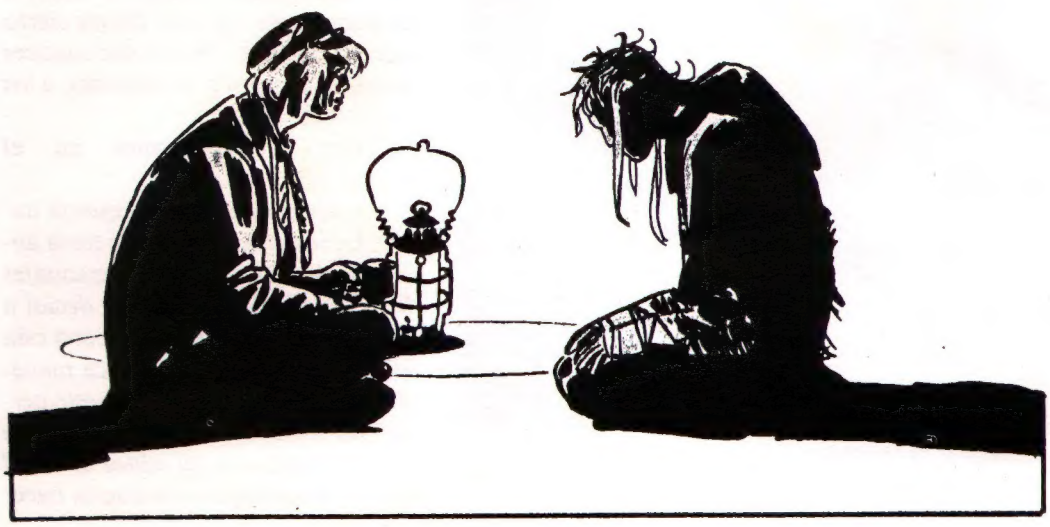
En cuanto al grafismo, el resultado es desigual, y muestra, junto a innegables aciertos, aspectos no muy brillantes. Ultimamente el dibujo de **Font** da la impresión de ser maquinal, de estar poco cuidado, habiendo perdido gran parte de la fuerza y la frescura que poseía, por ejemplo, el de los primeros episodios de «**El prisionero de las estrellas**». Bien es cierto que en la obra que estamos tratando no se nota demasiado este defecto, pero también lo es que adolece algo de él.

Durante su visita a **Oviedo, Font** nos contó que se había preocupado mucho del coloreado de esta obra y que le había dedicado mucho tiempo. La verdad es que si uno se fija descubre una obra luminosa y con un color lleno de matices, el problema es que hay que fijarse. Tal vez el resultado no sea estéticamente el que merecía tanta dedicación por parte del autor, aunque también es verdad que, como el propio **Font** nos contó, un impresor habilidoso puede convertir un cielo lleno de matices que se ha tardado una tarde entera en pintar en un manchón azul.

Con todo, sí hay un aspecto en el que el color cumple con creces su papel, pues su luminosidad sirve para facilitar la ambientación adecuada a la historia. También el dibujo, propiamente dicho, presenta grandes logros en ambientación, describiendo con precisión los paisajes, los poblados y el resto de los elementos del ambiente en el que se desarrolla la obra. Posiblemente **Font** se haya documentado mucho para realizar esta obra y no sólo desde el punto de vista gráfico, pues el guión está lleno de detalles verídicos sobre la vida en los mares del sur.

«**La sangre del volcán**» es una historieta de las que ya no se hacen, por lo que cuenta y por cómo está contado. Afortunadamente también es una obra abierta, lo que nos hace tener la esperanza de que en un futuro próximo **Alfonso Font** nos obsequie con nuevas andanzas de uno de los últimos aventureros románticos.

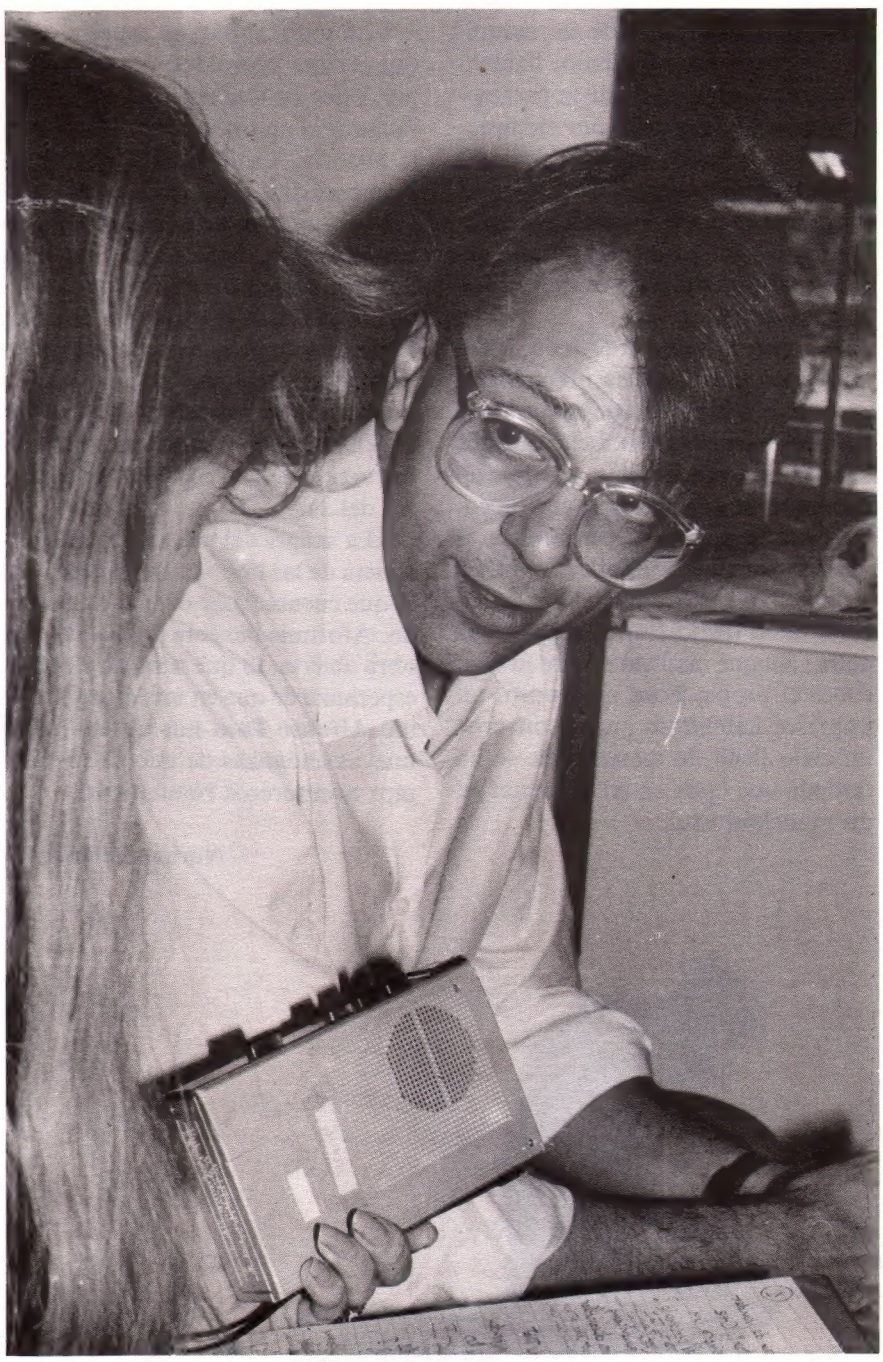
Norman Fernández



LA OTRA CARA DE HOWARD CHAYKIN

Con el título pretendemos subrayar la tergiversación que suele hacerse por determinados comentaristas, normalmente interesados en políticas o posturas, sobre la personalidad de ciertos autores, basando sus apreciaciones en juicios sin rigor extraídos de extractos de entrevistas que han leído, pero nunca de un contacto directo, humano, con la persona sobre la que quieren aplicar determinadas etiquetas.

De CHAYKIN se ha dicho de todo, desde que despreciaba todo el trabajo de superhéroes, hasta que el concepto de autor, en él, estaba por encima de cualquier otra consideración sobre su trabajo. Hemos dialogado mucho con él —incluso se entiende algo de su español—y a parte de parecernos sumamente amable y educado, en ningún momento trató de parecer un «divo». Desde luego sus palabras echan por tierra la mayoría de los «tabúes» que sobre él se han venido arrojando. Estas son. (Universidad de Londres - UKCAC 1989 - Septiembre).



Howard Chaykin entrevistado por redactora de EL WENDIGO

—Hoy en día es muy corriente hablar de la política de autor, ¿Los comics se compran por el autor o por el personaje?

Creo que para la mayoría es el personaje lo que interesa. Ahora mismo ocurre esto en ***U.S.A.*** *y en* ***Inglaterra****, por ejemplo con* ***Batman****.*

En cuanto a lo del autor, no tengo ilusiones sobre mi propia valía, creo que poseo un talento razonable, cierta habilidad como guionista y como dibujante. De cualquier modo creo que para la mayor parte de los autores hay una audiencia que responde al personaje como un producto del creador, hay excepciones pero pienso que la mayoría funciona de este modo.

—¿Es libre el autor en el cómic **U.S.A.** para desarrollar las historias.

No me siento censurado. Estoy contento con el trabajo que hago y me siento muy animado a hacer lo que hago. Nunca he tenido un problema real con mis editores o publicadores, en el sentido que me pidieran no hacer determinada cosa. Trabajo sobre mis propias limitaciones, las conozco y las tengo presentes.

—El personaje de **«La sombra»**, ¿lo has hecho como tú querías hacerlo?

Sí, ***«La sombra»*** *no es un personaje que me divirtiera cuando era niño. Cogí una manera muy simple de hacer el personaje. Me inspiré en un hombre de sus mismos años, de esa época, con esas experiencias y que había estado fuera de «cuadro» durante 35 años, y lo puse de nuevo en el mundo actual con esas características de entonces. Sus actitudes no cambiaron. Tenía gran dificultad con los personajes del comic-book y es que no tienen ironía. Cuando trabajo, a los personajes trato de darles cierto aspecto cómico. Quería dar matices de comedia negra a las historias, a los personajes.*

—¿Hubo imposiciones en el personaje?

No. Me preguntaron si quería hacer ***«La sombra»*** *porque yo tenía antes una asociación sobre personajes de los años 30. Cuando me decidí a hacerlo perdí todo el interés con esta época y pensaba que la única manera de hacer un trabajo sobre este personaje, sería situándolo en la época actual. Hablé con mi editor sobre el tema, y le expliqué que quería hacer*

una versión del personaje fuera de su época, situándolo en el momento actual. Las únicas personas que no estuvieron de acuerdo fueron hombres de 50 años, que habían leído el libro de niños.

—¿Cuál fue la reacción del público americano?

El libro se vendió maravillosamente, se agotó.

—Has saltado a la fama con la **FIRST** y ahora trabajas para la **DC** y la **Marvel**. ¿Existe la misma difrencia, hoy, que antaño entre estas editoriales?

*Trabajé para «**First**» porque había dejado el comic para dedicarme a pintar. La idea de regresar publicando en una compañía que no tuviera historia y sin mucho soporte, era una idea excitante para comenzar a darme a conocer. Nunca pude trabajar en «**American Flagg**» con igual libertad que en **Marvel** o **DC**. La mayoría de mi trabajo lo he hecho para **DC**. Con **Marvel** empecé hace 4 años y terminaré ahora. **DC** paga mejor y además produce exactamente el tipo de material que a mi me gusta hacer y la gente allí es muy simpática (**Andrew** y **Archie**).*

—¿Cómo se puede evitar el tema de los super-héroes?

Simplemente no haciéndolo. Digo no. No estoy interesado en ello.

Además no tengo ningún tipo de imposición con respecto a este tema. He demostrado que soy capaz de vender con otros temas tanto como otros haciendo super-héroes.

*El año que viene voy a hacer un super-héroe, pero sólo el dibujo. Mi visión será totalmente diferente a la habitual, pues creo que hombres que andan por ahí en ropa interior y con máscara son tremendamente divertidos, graciosos. Además creo que el concepto de un hombre, una voz, un futuro, es algo muy estúpido. Voy en un futuro a escribir una serie sobre superhéroes pero va a ser diferente, será con un tono muy irónico, con humor. Estoy más interesado en ficción sobre crímenes que en superhéroes, o ciencia ficción. Me gustaría hacer comics del tipo de las novelas de **Chester Hymes** o **David Goodess**, que son autores americanos. Me gustan las historias ambiguas, no me gusta el «rock and roll» mucho, porque tanto el «rock and roll» como el comic-book tienen siempre respuestas a todo. Yo no las tengo.*

—¿Podrías coger un superhéroe ya existente y darle un toque especial, diferente?

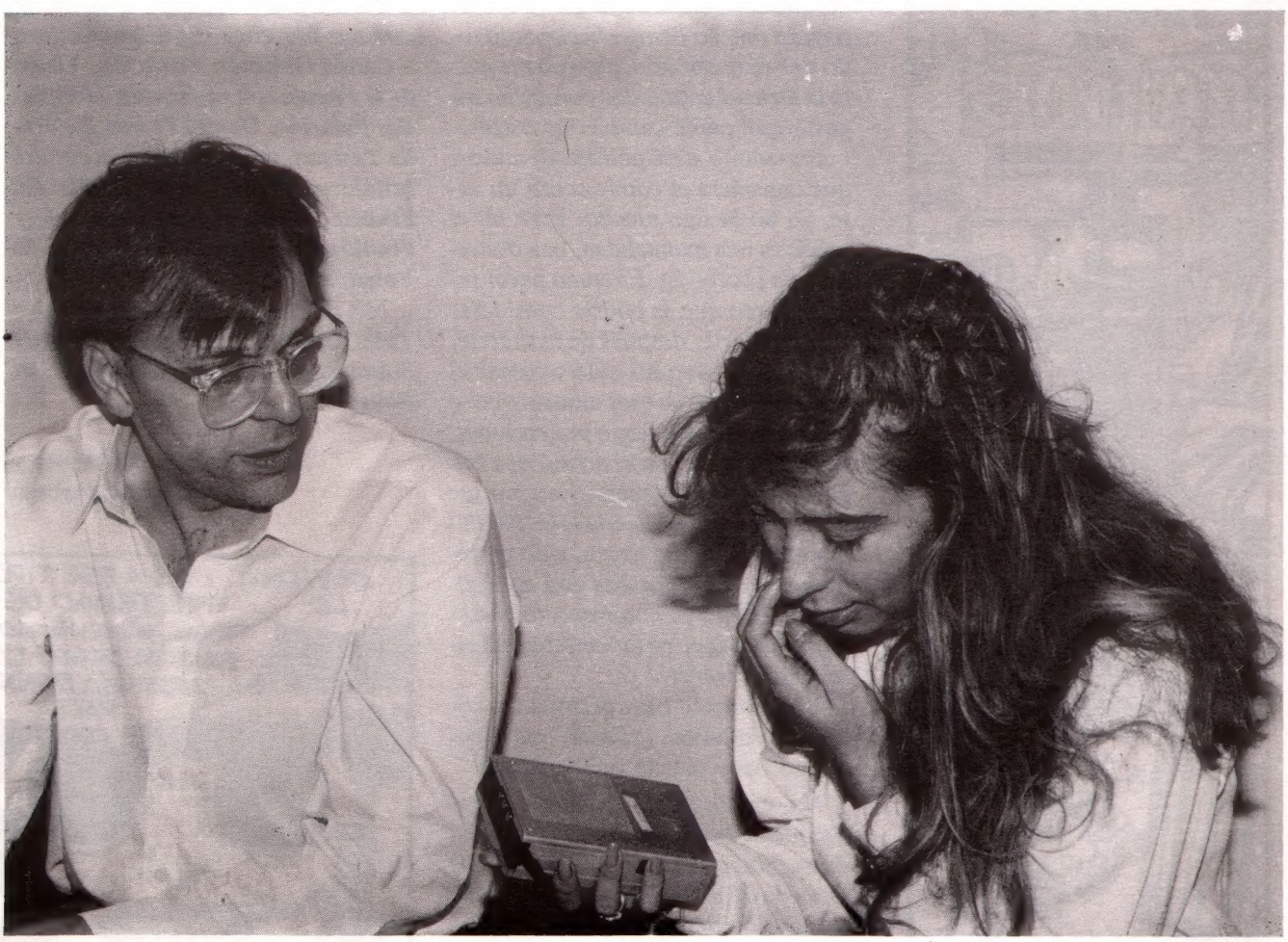
Puede ser, no lo sé.

—¿Cómo es la nueva serie que estás preparando con **José Luis García**?

*Está basada en personajes de ciencia-ficción de la **DC** de los años 50 y es muy gracioso.*

*Antes del programa del espacio (Space program) había unos comics de ciencia ficción ideales, como «**Cuéntamelo mañana**» o «**La noche de la galaxia**», eran muy simpáticos, muy caricaturescos y yo quería hacer algo con **José**. A **José** le gusta hacer westerns. Le comenté lo que quería y lo que hice fue que **Ned Vanline** fuese uno de los personajes de la historieta. El Oeste americano no existió realmente de la manera que se ve en las películas. Fue **Ned Vanline** quien lo inventó en las novelas «pop». Entonces, en estas historias, **Ned Vanline** inventa todos los encuentros de ficción de los personajes actuales.*

***José** dibujó la primera parte y con las páginas que me envió en un paquete, había una carta de mi editor*



Howard Chaykin y nuestra redactora Sofía Carlota

*que decía simplemente: "**Howard**, no te mereces esto", **Andrew**. Abrí el paquete y me encontré con el trabajo más elegante que nunca he visto. Obviamente había inspirado a **José** de alguna manera, no podía creer lo que estaba viendo. Es el mejor trabajo que ha hecho, es brillante. Cuando **Bill Cane** vió las páginas, sus palabras fueron "Ese hijo de puta...", el trabajo es increible.*

Ha acabado la segunda parte y está trabajando en la tercera, que espera finalizar para el verano. Es una historia sobre la religión y el gobierno y cubre unos mil años, el trabajo es simplemente maravilloso, no se puede creer, es tan bueno...

—No sueles utilizar entintador, ¿Es porque crees en la política de autor?

Suelo utilizar un ayudante, pero no un entintador. Pienso que si haces tú mismo lo más que puedes, también controlas lo más que puedes y es mejor. Trabajo más como un dibujante de tiras de periódicos, que como un dibujante de comic-book. No me gusta la idea de, una persona para el lápiz, otra para la tinta, etc. Hago un paquete del libro, lo escribo y luego hago todo el trabajo artístico y tengo un asistente trabajando conmigo del que controlo todo lo que hace. He pasado mucho tiempo haciéndolo todo y es muy cansado, pero no me gusta la idea del entintador porque no me gusta que nadie cambie los trazos.

En cuanto a la política de autor, que considera el comic como un arte, yo no la sigo mucho. Para mi el comic es una manualidad, una destreza, una profesión. Es como hacer relojes. Creo que se podría considerar arte o no arte, después de la muerte, como estoy vivo no quiero tomar el tipo de aptitud de esos autores que se creen artistas. No tengo pretensiones, me gusta pensar en el artista que hace arte para entretenerse y no porque piensa que está haciendo arte. No llaman arte a lo que hacen, sino entretenimiento. Me encanta esta aptitud. Así me siento yo con respecto al trabajo que hago, es un entretenimiento, para divertir.

—Ultimamente otra persona da color a tus dibujos, ¿piensas que el color no tiene mucha importancia?

*No, en absoluto. La última historia que he hecho era en color y yo lo daba. Hubo algunos trabajos en los que confié a un chico de **California** la cuestión del color, pero como no lo hizo bien, ahora lo hago yo.*

—Sabemos que conoces el comic europeo, ¿Cuales crees que son los mejores autores?

*Los mejores no puedo decirlos, te diré mis favoritos. En **España** adoro a **Carlos Giménez, Enric Sio, Víctor de la Fuente** con su **Haxtur, Hernández Palacios, Daniel Torres**. En **Italia Tasconi**, que hizo muchos comics británicos, **Sergio Topi, Bataglia**. En **Francia Moebius, Bilal**. **Hergé** y **Frankin** en **Bélgica**. **Mezieres** el de **Valerian**.*

*Mis favoritos americanos son **Alex Toth, Gil Kane, Joe Kubert, Walter Simonson, Michael Golden, Carl Baker**.*

Sofía Carlota Rodríguez y
Faustino R. Arbesú

FUEGO DE PAJA

No es la obra «Fuegos» del italiano Mattotti el tipo de producto del que a uno le apetece hablar, pero cuando se lee que este autor es «... uno de los grandes innovadores de la cultura plástica de nuestros días...» y que este álbum «ha significado toda una revolución visual y narrativa...», cuando se observa que recibe premios y atención por parte de cierta crítica, se siente al menos, curiosidad.

Como viene siendo habitual, ésta desaparece al examinar la historia y comprobar, por enésima vez, los complejos culturales que aún prevalecen en ciertas personas, por encima del más puro sentido común

Primero: ¿qué nos cuenta «**Fuegos**»? Un militar llega a una isla, queda cautivado por su misterio y su magia, enloquece y mata a sus compañeros. Luego, todo resulta ser el relato de un loco.

No encontramos aquí demasiada originalidad. El hecho de que un determinado espacio provoque un comportamiento anormal en un personaje ha sido repetidamente tratado en el arte. Sin ir más lejos pienso en «**El resplandor**» de **Kubrick** (sobre la novela de **King**) con quien comparte además la aparición de las gemelas.

La oposición civilización-salvajismo y la natural atracción hacia los indígenas por parte del hombre de ciudad también es un viejo asunto (y si no, que se lo pregunten a **Conan**).

Esto no sería problemático, en todo caso, dado que prácticamente todas las historias han sido ya contadas. El talento del artista consiste, de hecho, en hacer sonar como nuevos, viejos relatos.

Veamos cómo nos lo cuenta **Mattotti**.

LA NARRACION

Tampoco aquí encontramos grandes sorpresas.

Apenas diálogos en un desarrollo marcado por textos de apoyo que coinciden con el pensamiento de **Absenta**, el protagonista, excepto en algunas zonas, donde parecen venir de un narrador onminiscente o de la propia isla, que habla en la cabeza (o a través) de **Absenta**.

Las onomatopeyas, líneas cinéticas u otros elementos gráficos han sido eliminados.

La narración no presenta bruscos juegos con el tiempo. En los capítulos 4 y 5 aparecen unos flash-backs puntuados por el texto. Aparte de éso, donde **Mattotti** parece querer deslumbrarnos es en las secuencias oníricas, donde el protagonista no distingue entre realidad y sueño.

Realmente, el autor extiende esa sensación de alucinación por todo el relato.

Esto, unido a la presunta carga poética de los textos, imprime una cierta lentitud a la historia.

Este «tempo» contenido nos invita a olvidarnos de cualquier análisis referente a problemas de continuidad o ritmo.

Mattotti parece más bien invitar a leer la historia como una sucesión de momentos, de viñetas, más que de secuencias o páginas.

Esa intención poética, más ocupada por la sensación que por dar coherencia al relato, se capta también en el tono de los textos.

Posiblemente alguien los encuentre cargados de un profundo lirismo, pero, en fin, ahí van algunos de muestra:

«Cuantas veces me he encontrado sobre un trampolín, con el mar azul abajo, y nunca me he zambullido»

«He matado a un hombre, pero he salvado mis emociones»

«Las nubes parecen delfines que se persiguen en la estela de las corrientes del cielo»

Etc.

Lo único que quiero decir es que **Mattotti** bordea constantemente la frontera que va de lo delicado a lo cursi y, en la mayoría de sus párrafos, es decididamente cursi.

De todas formas, no nos preocupemos. Ya lo decía el otro: «lo cursi abriga».

LO VISUAL

Si los textos son normalitos, ya sólo cabe suponer que lo que ha deslumbrado a nuestros críticos es el grafismo. Por otro lado, es el único elemento que le queda para sorprendernos o hacer que la historia funcione.

Olvidándose de cualquier problema narrativo «convencional», a la manera de la «vanguardista» **Madriz**, a **Mattotti** sólo le queda apostar fuerte por un dibujo plásticamente impactante.

Bien, el autor fragmenta el relato, ofrece retazos de una historia en la que quedan zonas por explicar y en la que parece primar la visión del loco sobre otros términos más habituales.

Lo menos que podemos esperar, insisto, es una fuerte expresividad en las imágenes. Desgraciadamente, esto tampoco es así.

En cuanto a la técnica, **Mattotti** varía de unos dibujos rodeados de una fuerte línea contorno (que acentúa el carácter caricaturesco) en los dos primeros capítulos, a su abandono en el resto del volumen. ¿Intento de expresar el deslizamiento hacia la locura de **Absenta**? Yo más bien hablaría de falta de control del medio. **Mattotti** tarda en darse cuenta de que esa línea compite con las grandes masas de color que luego va a desarrollar y que resulta desagradablemente incoherente con el «tono» superficial empleado, con esa textura de pastel o cera que caracteriza a las ilustraciones.

Precisamente esa vibración que provocan las masas texturadas le va a crear problemas a la hora de dibu-

jar personas u objetos sobre ella. El fondo compite con el primer plano en muchas de sus viñetas, dado que, lógicamente, la utilización de diferentes agentes plásticos siempre resulta compleja (y **Mattotti** dista mucho de **Kitaj**, por ejemplo).

Cuando el autor difumina sus figuras, las desdibuja, sus viñetas funcionan mejor. Cuando no, nos recuerda su torpe estilo caricaturesco, con lo cual niega el «trascendente» tono del relato.

Si la historia gana en coherencia plástica según avanza (o mejor, en coherencia técnica) los otros factores formales no mejoran gran cosa.

El color es más bien sucio a lo largo de toda la historia y, como los demás elementos, apenas tienen importancia narrativa. Quiero decir, es decorativo. No activa nada. El autor juega con los complementarios pero no corre riesgos. Rellena, queda mono, de buen gusto. pero poco más.

En cuanto a la composición de los elementos en las viñetas, tampoco hay nada sobresaliente, excepto aquellas que presentan secuencias oníricas, con figuras al borde de la abstracción, que tienen cierta gracia.

CONCLUSIONES

Yo me imagino que **Mattotti** lo ha intentado, cargado de buenas intenciones (también **Tarkowsky** se equivocaba).

Pero el resultado es normalito, tirando a mediocre. Las referencias literarias o pictóricas son demasiado evidentes, cuando no rozan el plagio (**Bacon** y la página 7 del capítulo 3).

En definitiva, cuando en un tebeo se marginan los problemas narrativos, lo cual es tanto como decir al público, se supone que se persiguen grandes logros estéticos que «justifiquen» ese hermetismo.

Todo aquel que tiene un conocimiento limitado del expresionismo en particular y de los vanguardistas en general, realiza ilustraciones similares a las de **Mattotti**. Hay una serie de maneras de hacer sencillas de imitar, pero éso es como la cáscara del huevo: nada.

Ya lo decía **Paz**: «Todo expresionismo cuando se prolonga demasiado termina en teatro». Ese es el problema de **Mattotti**. Sus figuras, sus personajes, no expresan, actúan, bordean el ridículo y el sentido de la historia se vacía, no funciona.

¿Cómo ha podido ese cascarón expresionista deslumbrar a tanta gente? Esa es la pregunta. **¿Cómo se puede hablar de «revolución visual y narrativa»?** No hay innovación aquí. Habría que ser muy ciego, muy torpe o muy mal intencionado para afirmar tal cosa.

Kirchner, Mueller, Heckel,... Hay un estilo común a una serie de pintores del que bebe, muy lícitamente por otro lado, el señor **Mattotti**. Claro, los resultados son muy diferentes. No todo el mundo consigue ser sublime ni innovador. Y no basta con intentarlo.

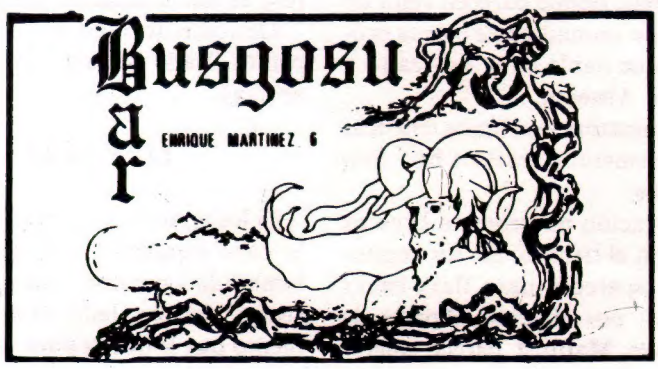
Personalmente, entre los expresionistas prefiero a **Grosz**, pero aquí ya van gustos (y a **Montesol**, por supuesto).

Lo que ya no parece una cuestión de gustos sino de ética es la exigencia de evitar justificar mediocridades en función de pretendidas innovaciones o experimentaciones.

Cuando uno rasca, aparece la antigüedad y el aburrimiento.

En **«El Wendigo»** nos molesta terriblemente tener que evidenciar los errores de una obra, porque toda creación supone un esfuerzo que merece respeto. Pero lo que más nos molesta es que se juegue a confundir la torpeza con la exquisitez y que ciertos críticos se dediquen a justificar vulgaridades en función de baratos guiños culturales de la peor especie.

Florentino Flórez



KEITH GIFFEN: EL «EFECTO FOTO-MATON»

Hasta hace pocos años existía la teoría de que los comics-books, los tebeos de superhéroes, se hacían en serie, y, poco más o menos, «a máquina», como si fuesen chorizos. Hoy el sistema de valores ha cambiado y ya no hay mayor empacho en reconocer que éstos también son hechos por personas y, como siempre que interviene el elemento humano, es posible establecer ciertas categorías entre sus autores. Surgen así los «genios», los «artesanos» y los «machacas».

«GENIOS», «ARTESANOS» Y «MACHACAS»

Genios podrían ser —según el criterio dominante, que no tiene porque ser el mío propio— guionistas como **Miller** o **Moore** y dibujantes como **Sienkiewiz**, su rasgo distintivo sería la apetencia por hacer cosas distintas, que vayan más allá de los moldes establecidos. Los artesanos, cuyo más preclaro representante podría ser **George Pérez**, se caracterizan por su amor al medio y su respeto por el lector, ofrecen obras bien acabadas y hechas con cariño pero carecen de ese afán innovador, de ese querer ir siempre un poco más allá, que caracteriza al apartado anterior. Y por fin llegamos a los machacas, gente como **Milgron** o los **hermanos Buscema**, capaces de dibujar cualquier cosa que se les ponga por delante en un tiempo récord y en cantidades industriales, sólo suscitan las simpatias de sus editores y son universalmente denigrados, pero no está de más recordar que son ellos, con su trabajo anodino y constante, los que mantienen la máquina en funcionamiento y permiten la existencia de las otras dos categorías.

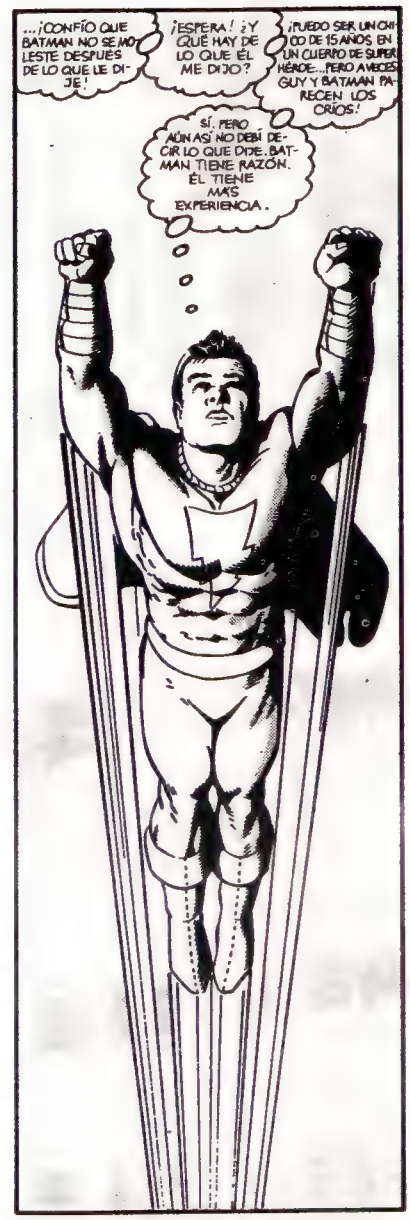
KEITH GIFFEN, DIFICIL DE CLASIFICAR

Todo este rollo viene a cuento de que hay autores que, por muy variados motivos, son difíciles de clasificar en alguna de estas categorías; **Keith Giffen** es uno de ellos, una extraña mezcla de «genio», de «autor» y de honorable artesano.

Keith Giffen tiene mucho de «Fan», de amante del género —cosa rara en el genio que casi siempre cuenta, con cara de dolerle mucho la tripa, que a él le gustaría hacer cine, o tebeos como los europeos o rascarse la barriga, pero no la basura que se ve obligado a hacer— y ésto se manifiesta en el hecho de que ande metido en casi todos los proyectos de revitalización de viejos personajes realizados por la **D.C.** y lo haga con un entusiasmo encomiable, pero también tiene su faceta de «genio», detectable, sobre todo, en su peculiar hacer gráfico, tan «raro», aunque no lo parezca a primera vista, como pueda serlo el de **Bill Sienkiewiz**.

Giffen es, en resumen, una especie de Dr. Jekill/Mr. Hyde del plumín y aquí lo conocemos bajo esta doble personalidad, manifestada en sus dos series más populares: **«Legión de Super-Héroes» y «Liga de la Justicia»**.

La primera originalidad de **Giffen** reside ya en su modo de trabajar, en el comic-boock impera —aunque cada vez con mayores lagunas— el llamado **«método Marvel»**, consistente en que el «guionista» no proporciona al dibujante un guión técnico sino un mero argumento que éste desarrolla según Dios le de a entender y sus habilidades naturales le permitan, una vez dibujado el tebeo vuelve al guionista quien lo completa con los diálogos —inéditos hasta el momento— y los textos de apoyo, generalmente los resultados no satisfacen demasiado a ninguno de los dos


...¡CONFÍO QUE BATMAN NO SE MOLESTE DESPUÉS DE LO QUE LE DIJE!
¡ESPERA! ¿Y QUÉ HAY DE LO QUE ÉL ME DIJO?
¡PUEDO SER UN CHICO DE 15 AÑOS EN UN CUERPO DE SUPER HÉROE... PERO A VECES GUY Y BATMAN PARECEN LOS CRÍOS!
SÍ, PERO AÚN ASÍ NO DEBÍ DECIR LO QUE DIJE. BATMAN TIENE RAZÓN. ÉL TIENE MÁS EXPERIENCIA.

pero permiten una gran producción mensual que es de lo que se trata. El «modus-operandi» de **Giffen** no puede ser más disparejo; una vez concebido el guión lo dibuja, aunque sea de forma esbozada, y es este esbozo lo que entrega al dibujante definitivo, por eso las historietas en las que participa tienen todas un «look» visual muy semejante aunque el dibujante sea —como en el caso de la **«liga»**— otro. Por el contrario se resiste a escribir los diálogos y recurre para ello a algún guionista de la casa, al menos así ocurre en todos los tebeos que conozco realizados por él. Veamos ahora en que se concreta todo esto en sus dos series más famosas.

Fui arrojado a una isla desierta... para sentarme y contemplar... un mundo lleno de color.
Sin dormir. Sin soñar. Siempre gris.
Mi castigo... mi misión... era reunir la esencia de los sueños de los muertos. Recogerla de sus almas y devolvérsela a los Señores del Orden.
Pero no se me permitió abandonar mi exilio... se crearon réplicas con mi cara, mi forma... pero sin mente.
Mi consciencia debía controlarles.
10

UN GALIMATIAS CON CIENTOS DE SUPERHEROES SIN PERSONALIDAD

«Legión de Superhéroes» es la más personal de las dos, aquella donde su «autoría» es más patente, también —a mi entender— la menos lograda. ¿Cómo se manifiesta esta «autoría»?, pues sobre todo en el aspecto visual de estos tebeos, **«Legión de Superhéroes»** es un comic sin parangón alguno en el medio, en ningún otro hay tal profusión de primeros planos, de hecho asistimos a una mera sucesión de primeros planos entre los que se cuela, muy de tanto en tanto, algún plano general tipo «gran espectáculo». El problema es que ni a esta peculiar concepción gráfica se le encuentra motivo alguno —¿qué razón puede haber para tal profusión de primeros planos tipo «foto carnet» en un tebeo de acción?— ni **Giffen** parece particularmente dotado para ella, sus primeros planos son absolutamente inexpresivos y, además, sus personajes no sólo tienen todos la misma cara, sino que ponen cara —valga la redundancia— de estar pensando la misma cosa, el resultado es un amasijo en el que ni se sabe lo que pasa —puesto que sólo vemos caras— ni a quien le pasa... salvo que se consulten constantemente los 27 volúmenes del «Who is who en La Legión», esfuerzo que mucho me temo no compense.

Todo esto se ve agravado por el hecho de la **«La Legión»** sea lo más parecido a los «coros del ejército ruso», cuerpo de baile y comisariado político incluidos, que he visto en mi vida; sus miembros, entre activos, retirados y convalecientes, supongo que llegan al centenar y apenas una docena de ellos, que ni siquiera son los más importantes o representativos, tienen rasgos distintivos claros. Los comentaristas de la casa hablan mucho del «tono sombrio» de la serie, pero dudo que muchos lectores sean capaces de apreciar tono alguno detrás del galimatías visual que **Giffen** nos ofrece.

DE «LA LIGA» CON HUMOR

«La liga de la justicia» es la otra cara de la moneda, un producto mucho más comercial, mucho más light —quizás demasiado—, y, también, mucho más conseguido, lo que demuestra una vez más que todo eso de la «autoría» está muy bien pero no garantiza resultados. Ya el punto de partida tiene su mérito: tomar un grupo de superhéroes con un historial tan largo y definido, transformarlo de manera tan radical y lograr un producto digno que además sea un éxito comercial no es cosa que se vea todos los días.

Giffen lo ha hecho, ha transformado **«La liga»** del tradicional «supergrupo D.C.» —es decir un montón de superfortachones que viven unas historias absolutamente anodinas— en una comedia enloquecida. Existen otros tebeos de super-héroes con elementos de comedia —**Nexus, Excalibur**, el clásico **Plastic-man** e incluso el **Spirit** de sus primeras aventuras— pero lo realmente novedoso es hacer esto con una serie de personajes que tienen una dilatadísima historia tras de sí —**«La Liga»** nace en los primeros 60—, y, sin nada en ella, todo lo contrario, que dé pie a esta transformación.

No es exactamente que las historias de la **Legión**, la situaciones que viven, sean de risa; no, **Keith Giffen** es un fulano con tendencia a lo trascendente y lo sombrío —véase por ejemplo la historia del «hombre gris»— y todo eso está presente en la serie, el humor está en la idiosincrasia de algunos personajes —especialmente **Guy Gardner**, el **Green Lanter** «fachón», admirador número uno de **Mr. Reagan**, que pasa el día soñando con que **Batman** muera en acto de servicio para ocupar su lugar dirigente en **La Liga**, lo que le permitirá, al menos eso piensa, beneficiarse a sus componentes femeninos— y los continuos diálogos entre ellos. **«La Liga»** pertenece en suma a ese tipo de comedia más basada en los diálogos que en la acción, lo que, en un género donde la acción es el rey, resulta destacable, mucho más aún cuando —y éste es el caso— funciona.

Una de las razones por las que esta serie funciona —y no la otra— reside en que ha contado desde el principio con un plantel de dibujantes no sólo buenos, sino extraordinariamente adecuados a los planteamientos del guionista. Actualmente, en la **D.C.**, es frecuente —más de lo deseable— el encontrarse con tebeos que, no estando nada mal de guión, tienen un grafismo capaz de repeler al más bragado... series como **La Cosa del Pantano, Questión** o **Animal Man** son buena prueba de ello, la **«Liga de la Justicia»** ha tenido la suerte de salvarse de este calvario.

LOS DIBUJANTES Y SU INCIDENCIA

Su primer dibujante, **Kevin Maguire**, fue todo un hallazgo, cierto que en su segunda historia —no entintada por **Terry Austin**, sino por otro entintador más del montón— se notaba más que en la primera su carácter de principiante pero; ¡¡Ojala fuesen así todos los principiantes!! La concepción visual de esta serie tiene mucho en común con la anterior — no en vano ambas parten de un «esbozo» del mismo autor— pero lo que allí no funcionaba aquí sí lo hace, por un lado la abundancia de primeros planos, además de ser menor, tiene un objeto, servir de base a la constante verborrea de los personajes y por otro Maguire posee unas dotes para este tipo de dibujo de las que carece **Giffen**, los primeros planos de **Maguire** son un prodigio de expresividad y en ningún caso producen la sensación de estar «posando para un fotomatón» característica de los superheroicos legionarios. Claro que **Maguire** también tiene sus limitaciones y los planos generales y la ambientación «futurista» se le dan bastante mal, pero eso tiene en esta serie una importancia secundaria. Para comprobarlo basta con hechar un vistazo a los números dibujados por **Leilahoa**, infinitamente superiores en ambientación y movimiento pero, cuando llegamos a los primeros planos y la gestualidad de los personajes, se invierten los papeles y no hay comparación posible; **Maguire** parece nacido para esta serie. Sin embargo tras realizar una decena de números se produce un cambio en los dibujantes, **Maguire** —ya consagrado— se dirige a nuevas empresas y parece que está realizando una serie en formato de lujo que narra diversas aventuras del **«Capitán América»** en los días de la **II G.M.**, será interesante ver que tal le sale, pues aquí sí que la ambientación es importante, quizás fundamental, y el **Kevin Maguire** que conocemos es bastante flojón en ese aspecto. El tiempo dirá.

Para sustituir a **Maguire** llegó **Ty Templeton**, otro novato, dotado de un estilo más convencional pero también efectivo y agradable. No hay muchos peros que ponerle a la labor de **Ty** pero reconozco que algunas pequeñas ilustraciones suyas que había visto con anterioridad me habían hecho concebir espectativas de encontrarme ante un dibujante más original, algo similar me ocurrió en su momento con el «lineaclarista» **Pere Joan** cuyas ilustraciones me parecen mucho más personales y logradas que sus historietas y es que «ilustrar» y contar historias no es exactamente lo mismo. Pero también **Templeton** pertenece ya a la historia pues los últimos números de **«La Liga»** vienen firmados por **Adan Hughes** que, como dibujante, me parece el más completo y atractivo pero su concepción visual es también la más tradicional de los tres... lo que quizás signifique que **Keith Giffen** se ha cansado de hacer esbozos y deja más «sueltos» a sus dibujantes. Lo cierto es que la actual **«Liga de la Justicia»** es un tebeo muy bien dibujado pero sin demasiados rasgos diferenciadores respecto a otros comics de la casa y el «look» **Giffen** resulta ya difícil de percibir.

CONCLUSION

Estamos ante un buen tebeo, original y divertido, que ha tenido la extraordinaria suerte de contar siempre con unos buenos dibujantes lo que, en los tiempos que corren, es problemático —¿qué sería **Animal Man** con unos dibujos a la altura de sus guiones?— y unos guiones correctos que se siguen con agrado. Quizás aquí, en los guiones, radica el punto débil de la serie, las historias no están mal pero su desarrollo es demasiado blando, demasiado light, por otro lado la constante búsqueda de la risa, del chiste, acaba por resultar forzado.

«La Liga de la Justicia» es un comic que para ser una serie de continuidad, de esas que tienen que «cumplir» un mes sí y otro también, no está nada mal pero carece del gramo de locura que caracterizaba a **Nexus**, por poner un ejemplo próximo, y lo convertía en un producto impredecible y vitriólico.

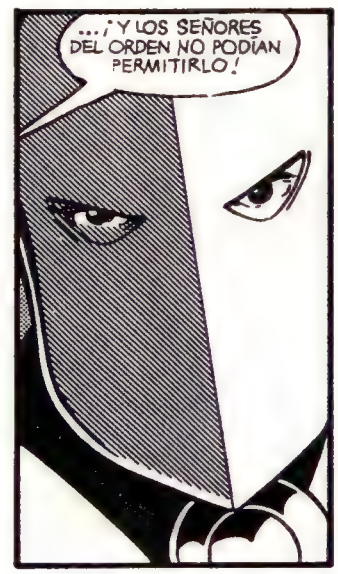
Como dato curioso digamos que los «chistosos» diálogos son obra de **Jim DeMatteis**, famoso precisamente por sus trascendencias metafísicas y al que nadie imaginaría metido en estas tareas tras leer alguno de sus tremebundos guiones, por ejemplo el de **«Spiderman vs Kraven»**, pero hay que reconocer que no lo hace del todo mal. Los diálogos de la **«Legión»** son obra de **Paul Levitz** uno de sus

más tradicionales guionistas.

COMO NO HA SIDO PUBLICADO EN ESPAÑA...

Y llegamos al final con una «enojosa» cuestión; parece obligado en un artículo sobre **Keith Giffen** referirnos al **«Affaire Dr. Fate»**, nueva manifestación de nuestra peculiar maldición gitana: con la cantidad de cosas que se publican por aquí, siempre tenemos que embroncarnos por lo que sólo conocen los habitantes de **Pernanbuco** y los cuatro listos de rigor. Así que, aunque podría opinar, no me da la gana hacerlo hasta que el objeto del crimen se publique en España. Entonces hablaremos.

Ramón F. Pérez



COMENTARIOS EN VOZ ALTA

LA PAJA EN EL OJO AJENO

Mucho hablar del papel de **EL WENDIGO**, pero el número 113 de **Cimoc**, en el mismo que viene el comentario sobre el papel, **TODOS** los ejemplares que hemos visto (16 en total), tienen las páginas cambiadas y algunas duplicadas. **¡Y SE DICEN PROFESIONALES!**. ¿Acaso no existe el **CONTROL DE CALIDAD**?. No nos extrañaría, leyendo lo que se lee...

ES PARA LEERLO, NO PARA LIMPIARSE EL CULO

No entendemos tampoco qué problema tienen los señores de **CIMOC** con el papel del **Wéndigo**. Pensamos que con que sea un buen soporte es suficiente.

Posiblemente rasque al darle otros usos. No se preocupen ya estamos valorando la posibilidad de editar una nueva versión más suave y perfumada. Heil!

¡QUE COSAS¡

Lo deciamos en el anterior **Wéndigo** con ribetes de humor negro, al hacer un minicomentario sobre «**Black Kiss**»: "...¡claro que como es una obra de arte!...". Por lo que escribe **Luis Vigil**, parece que dimos de lleno en el clavo sin pretenderlo, mira, mira: *"Y es que, reconozcámoslo, un comic que, ya en su primer número tiene una primera página con largos diálogos de una voz en off que dice cosas como «me encantaría chuparte la polla» o «soy una putita hambrienta de sexo», que en la página quinta ya nos muestra una de esas chupadas... ¡y al que se lo hacen es un cura!, que en la séptima incluye un coito anal y una monja mirona, y que acaba con otro largo diálogo en off repitiendo los argumentos de la primera..."*

Aunque el **Vigil** lo trata de utilizar como argumento para demostrar lo liberados que nosotros estamos y lo reprimidos que lo están allá por yanquilandia, lo cierto es, que él es lo único que destaca de la obra. O ésta no tiene otros valores, o, si ésto no es represión, nosotros somos LA SANTISIMA TRINIDAD.

¡OSTIA!

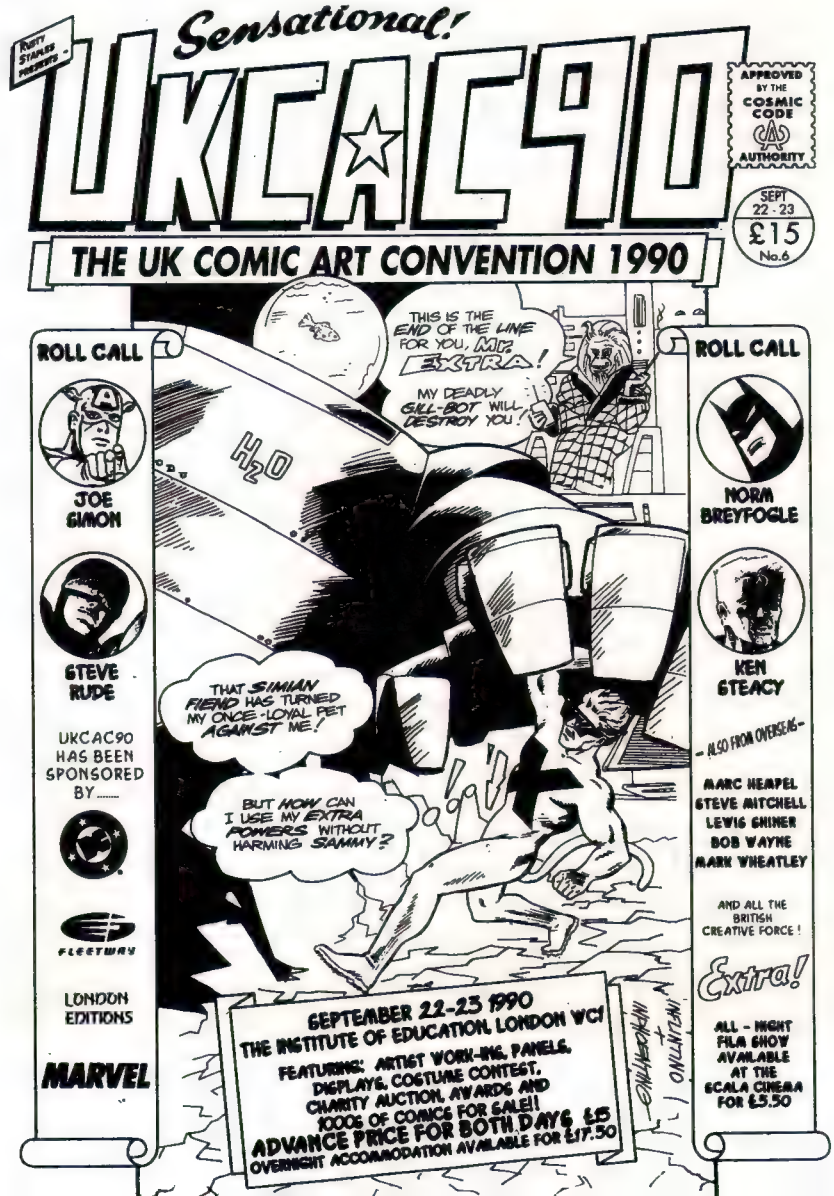
Lo dijo José María Delhom para el periódico «**Diario de Avisos**». Nosotros lo transcribimos textualmente.

"Esto ocurría cuando el Catálogo estaba impreso. Fontecha me indicó que habían colocado a Navarro a mi lado por haber estado ayudándome más que nadie; las mil escusas para perdonar semejante desaguisado... Primero, me molesté; pero luego dejé las cosas en su sitio, al entender que de esta forma podría beneficiarse Navarro en su intento de profesionalizarse dentro del campo de la historieta. Incluso, Paco Baena, que financiaba el trabajo, se opuso a que Navarro figurara como coautor conociendo, como conocía, el tiempo que había yo tardado en tener el trabajo a punto; además, estaba dispuesto a repetir la Presentación, a lo que me opuse por los considerandos expuestos. El tiempo daría la razón a Paco Baena; Joan Navarro nunca mereció que se le diera esa oportunidad... Empezó a actuar igual que los cuervos... difamando a unos y otros. Incluso, se atrevió a decir en algún momento, que el autor había sido él y el ayudante había sido yo. Las supercherías acaban por descubrir a los falsarios y el tiempo (sin necesidad de proclamas ni publicidad) ha dejado, verdaderamente, las cosas en su sitio. Aparte de ello, tengo testigos de excepción que pueden confirmar quién ha estado trabajando el Catálogo con dedicación y cariño. El señor Joan Navarro, con quien mantengo unas relaciones frías y distantes me parece uno de los intrusos que han irrumpido con escalo en el mundo del cómic y que más daño han hecho al medio... y se lo siguen haciendo".

Publicado en el «**Diario de Avisos** de Tenerife, el domingo, 29 de abril de 1990.

No se suelen decir estas cosas por escrito sin fundamento.

¡Cuate, aquí hay tomate!


Sensational!
UKCAC90
THE UK COMIC ART CONVENTION 1990
APPROVED BY THE COSMIC CODE AUTHORITY
SEPT 22-23
£15
No.6
ROLL CALL
JOE SIMON
STEVE RUDE
UKCAC90 HAS BEEN SPONSORED BY.....
FLEETWAY
LONDON EDITIONS
MARVEL
THIS IS THE END OF THE LINE FOR YOU, MR. EXTRA!
MY DEADLY GILL-BOT WILL DESTROY YOU!
H2O
THAT SIMIAN FIEND HAS TURNED MY ONCE-LOYAL PET AGAINST ME!
BUT HOW CAN I USE MY EXTRA POWERS WITHOUT HARMING SAMMY?
ROLL CALL
NORM BREYFOGLE
KEN STEACY
- ALSO FROM OVERSEAS -
MARC HEMPEL
STEVE MITCHELL
LEWIS SHINER
BOB WAYNE
MARK WHEATLEY
AND ALL THE BRITISH CREATIVE FORCE!
Extra!
ALL - NIGHT FILM SHOW AVAILABLE AT THE SCALA CINEMA FOR £5.50
SEPTEMBER 22-23 1990
THE INSTITUTE OF EDUCATION, LONDON WC1
FEATURING: ARTIST WORK-INS, PANELS, DISPLAYS, COSTUME CONTEST, CHARITY AUCTION, AWARDS AND 1000S OF COMICS FOR SALE!!
ADVANCE PRICE FOR BOTH DAYS £5
OVERNIGHT ACCOMMODATION AVAILABLE FOR £17.50

LA INFORMACION/ MANIPULACION DE CAIRO

En el último número de **CAIRO**, **Antonio Guiral** y **Laureano Domínguez** escriben: *«...EL WENDIGO llega a su decimosexto año consecutivo de publicación, con un número que empieza atacando a todos aquellos críticos que no pertenecen al clan de sus allegados y amigos»*. No, señores de **«CAIRO»**, no. Nosotros no atacamos a ningún crítico **HONESTO**, lo que hacemos y seguiremos haciendo, más que os pese, es atacar a toda esa pléyade de publicistas a sueldo de los editores, que con toda la falta de honradez y de ética del mundo y con el cinismo más amoral hacia el lector, tratan de aparentar en sus escritos que son personas críticas con criterios independientes. Vamos, por poner un ejemplo, como los señores **Guiral** y **Domínguez**.

Lo que nos produciría mucha tristeza —si es que estos señores saben lo que escriben, lo cual dudamos— es su afirmación de que atacamos a todos los que no pertenecen a nuestro clan o círculo de amigos, esto conllevaría a afirmar que, fuera de ese reducido grupo, **TODOS** los que se dicen **CRITICOS** en este país **ESTAN COBRANDO DE LOS EDITORES**. Son sus palabras, y no las nuestras.

EN LA CUSPIDE... DEL ESTIERCOL

El amigo **Antonio Guiral**, salió de lo más profundo de la miseria para «casi» llegar a la más alta cota del estiercol (este Groucho). Lo que nos preguntamos es si le ha merecido la pena. Si no le valía más haberse buscado otra forma de vida. En último extremo, si no valía para otra cosa, siempre tenía la solución de dedicarse a descargar bultos en el puerto de Barcelona, queremos recordar que es de anchas espaldas. Por lo menos así hubiera seguido con su fanzine y no hubiera escrito al dictado.

ADIOS AL SALON DE OVIEDO

Eso parece decir el **Ayuntamiento de Oviedo** que a estas alturas aún no ha designado equipo para la organización del **VII Salón del Comic «Ciudad de Oviedo»**.

Como hay bastante que contar, ofreceremos exhaustiva información de lo ocurrido en el número próximo. Permanezcan a la escucha. ¿Quién lo mató? por el momento sólo los nombres **Vilabella** y **Campomanes**. En el futuro la Historia.

EL COMIC NO ES ARTE. CONFIRMADO POR LA BIBLIA DE «EL PAIS»

Si habitualmente en la sección de comics de **«El Pais» (Estilo)** se pueden leer comentarios discutibles, al escribir de **«Arkham Asilum»** han conseguido superarse.

Finaliza el crítico: *«Más que un comic, una obra de arte»*. **¡TOMA CASTAÑA!**. Ya nos parecía a nosotros que esto de los tebeos tenía poco que ver con el sacrosanto mundo de la estética. ¡Gracias por iluminarnos!

PARA MARTIRIO DE HEREJES: CONAN EN RUSO

No ganamos para sustos. A nuestras manos ha llegado el n.° 1 de la edición de **«Conan»**... ¡¡en ruso!! Bajo una terrible portada de *diseño*, —que lo mismo podría contener los planes para la producción anual de vodka que los de la *conexión búlgara* para cepillarse al Papa—, se esconde una aventura cualquiera de **Conan**, —no la primera ni mucho menos—, una historia de Flash Gordon dibujada por alguno de los innumerables machacas de **Barry**, algo que parece franco-belga y una encantadora página final que debe de ser la contribución patria al asunto. Todo ello tiene un innegable aspecto cutre y tercermundista pero no está de más recordar que nosotros a **Conan** lo conocimos en unas condiciones mucho, muchísimo peores. ¿Se acuerda alguién de las ediciones de *bolsillo* de **Vértice**?... ¡Aquello sí que era diseño!

También nos hemos hecho con el n.° 1 de **«Superman»**, edición húngara, y con algún que otro tebeo similar de los países *satélites*. Esto ya no nos ha llamado tanto la atención, no es ningún misterio que si checos, húngaros, polacos y demás familia no pecaban no era precisamente por falta de ganas, sino porque no les dejaban. Lo de los rusos ya es otro cantar, entre otras cosas porque en su país no existe prácticamente una tradición tebeística —siempre explicaban poniendo caras de enteradillos que *éso* era un subproducto del capitalismo para embrutecer al pueblo—, así que resulta bastante sorprendente.

Ya lo sabe el señor **Méndez**, si se va de vacaciones al Báltico podrá seguir disfrutando de sus tebeos favoritos y, !quien sabe!, quizás leídos en ruso o en magiar sea menos pecado, y no se vea en la necesidad de atormentarnos con sus actos públicos de contricción.

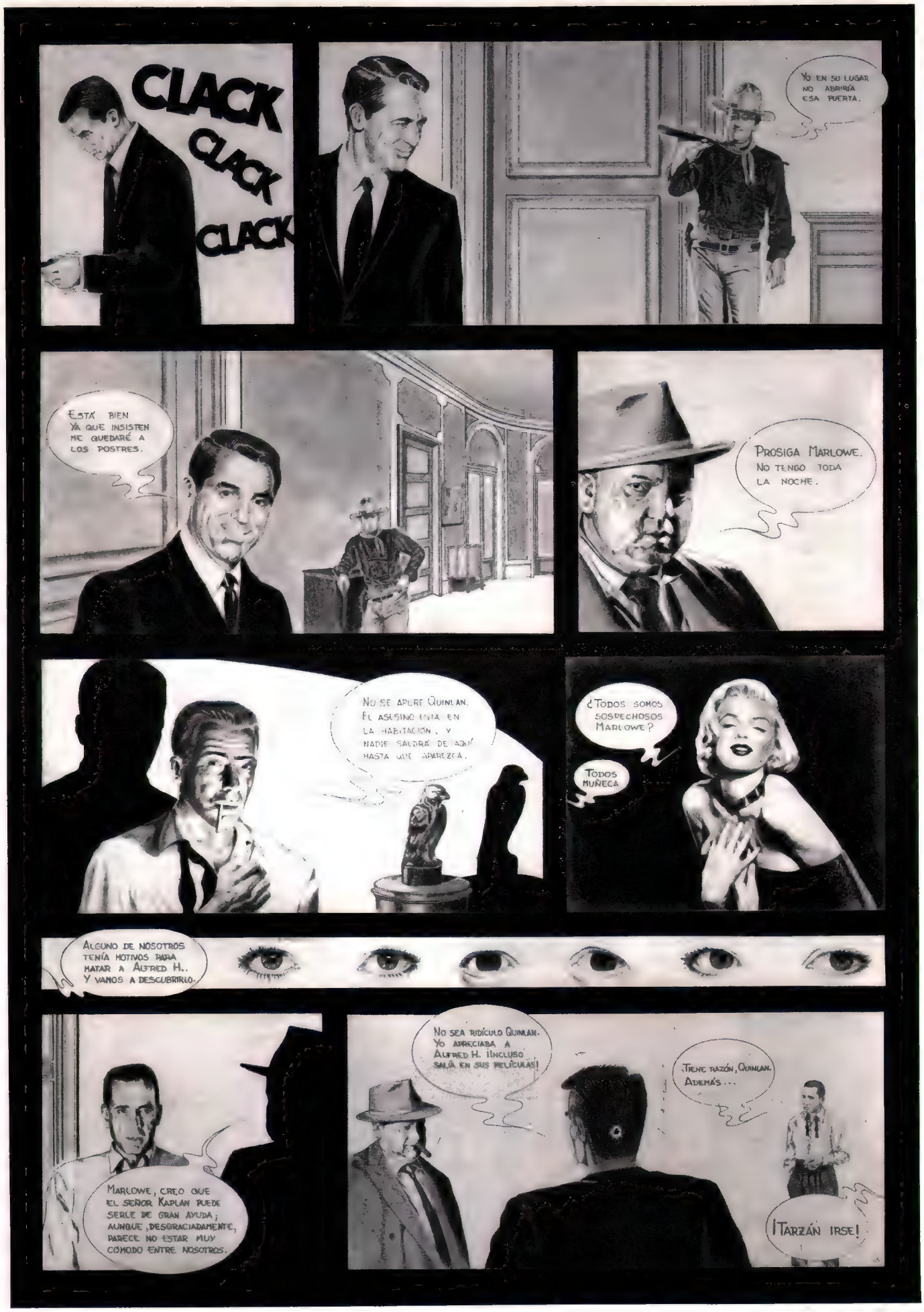
"In memoriam"

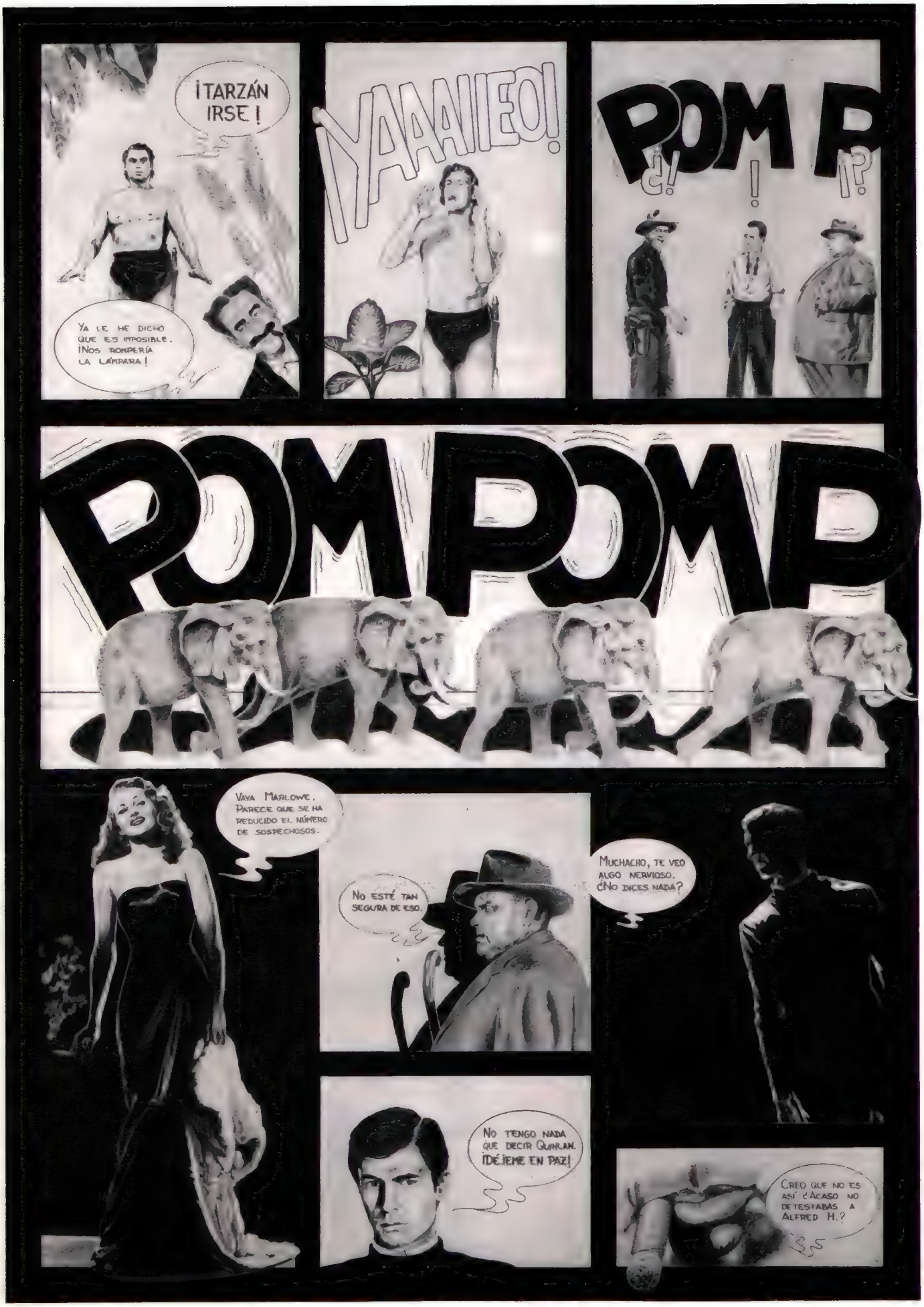
Distinguido amigo:
Alfred H. tiene el gusto de invitarle a la fiesta que se celebrará esta noche en su mansión.

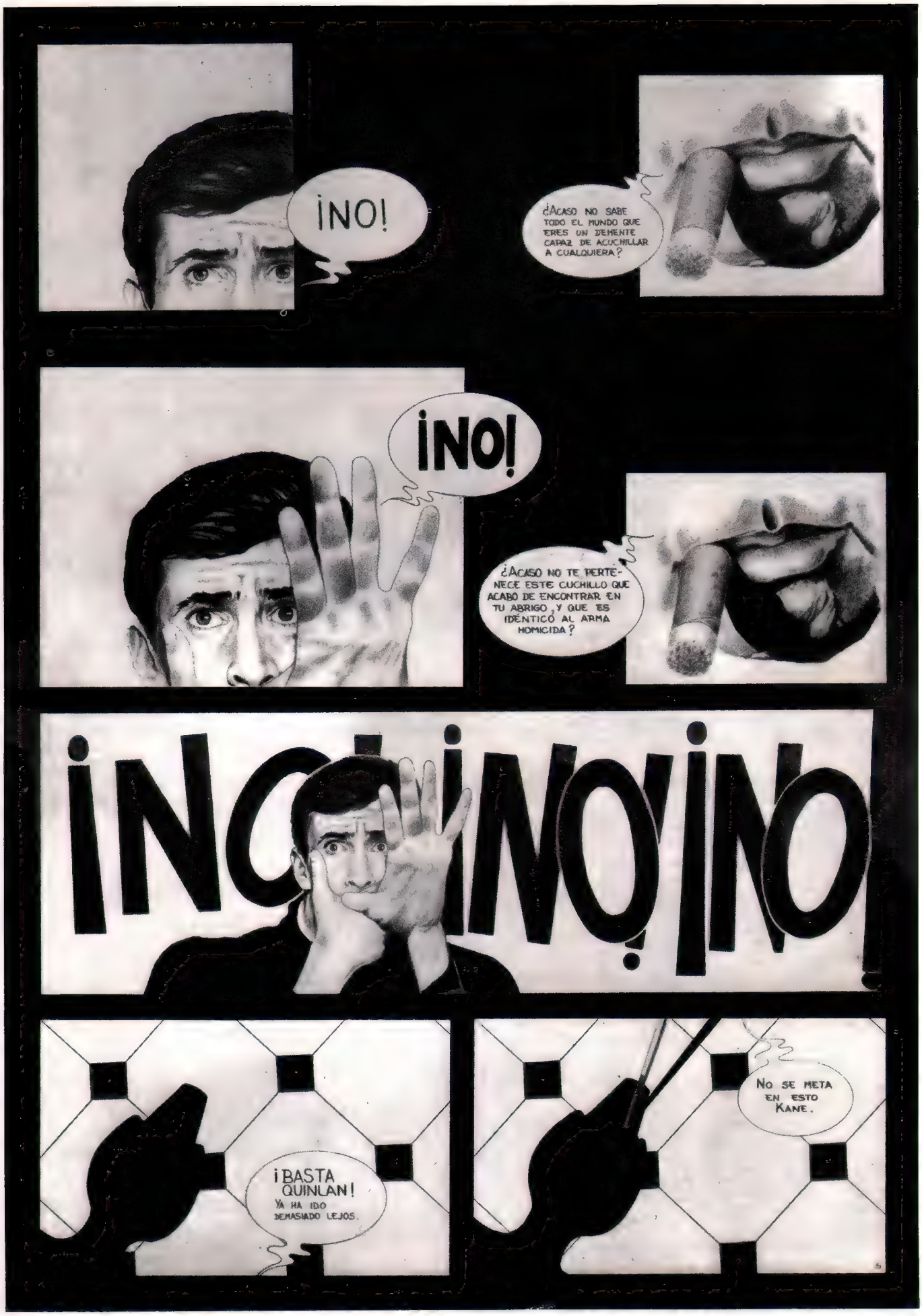
Después de mucho tiempo he descubierto que no hay "malos", sino una única mente retorcida capaz de controlarlos a todos.
Hoy los he convocado para desenmascararlo.
Señores, el "malo de las películas" es...

¡CLICK!

¡MALDITA SEA! ¿QUIÉN HA SIDO EL IMBÉCIL QUE HA APAGADO LA LUZ?
POR FAVOR ALFRED H., CONTINÚE.
¡OH!
¡OH!
¡?
SABIA DEMASIADO
SEÑORES, CREO QUE LA FIESTA HA TERMINADO. SI ME DISCULPAN...
SUGIERO QUE NADIE SE MUEVA DE LA HABITACIÓN


CLACK
CLACK
CLACK
YO EN SU LUGAR NO ABRIRÍA ESA PUERTA.
ESTÁ BIEN YA QUE INSISTEN ME QUEDARÉ A LOS POSTRES.
PROSIGA MARLOWE. NO TENGO TODA LA NOCHE.
NO SE APURE QUINLAN. EL ASESINO ESTÁ EN LA HABITACIÓN, Y NADIE SALDRÁ DE AQUÍ HASTA QUE APAREZCA.
¿TODOS SOMOS SOSPECHOSOS MARLOWE?
TODOS MUÑECA
ALGUNO DE NOSOTROS TENÍA MOTIVOS PARA MATAR A ALFRED H.. Y VAMOS A DESCUBRIRLO.
MARLOWE, CREO QUE EL SEÑOR KAPLAN PUEDE SERLE DE GRAN AYUDA; AUNQUE, DESGRACIADAMENTE, PARECE NO ESTAR MUY CÓMODO ENTRE NOSOTROS.
NO SEA RIDÍCULO QUINLAN. YO APRECIABA A ALFRED H. ¡INCLUSO SALÍA EN SUS PELÍCULAS!
¡TIENE RAZÓN, QUINLAN. ADEMÁS...
¡TARZÁN IRSE!


¡TARZÁN IRSE!
YA LE HE DICHO QUE ES IMPOSIBLE. ¡NOS ROMPERÍA LA LÁMPARA!
¡YAAAIEO!
¿POM P ¿! ! !?
POMPOMP
VAYA MARLOWE. PARECE QUE SE HA REDUCIDO EL NÚMERO DE SOSPECHOSOS.
NO ESTÉ TAN SEGURA DE ESO.
MUCHACHO, TE VEO ALGO NERVIOSO. ¿NO DICES NADA?
NO TENGO NADA QUE DECIR QUINLAN. ¡DÉJEME EN PAZ!
CREO QUE NO ES ASÍ ¿ACASO NO DETESTABAS A ALFRED H.?


¡NO!
¿ACASO NO SABE TODO EL MUNDO QUE ERES UN DEMENTE CAPAZ DE ACUCHILLAR A CUALQUIERA?
¡NO!
¿ACASO NO TE PERTENECE ESTE CUCHILLO QUE ACABO DE ENCONTRAR EN TU ABRIGO, Y QUE ES IDÉNTICO AL ARMA HOMICIDA?
¡NO! ¡NO! ¡NO!
¡BASTA QUINLAN! YA HA IDO DEMASIADO LEJOS.
NO SE META EN ESTO KANE.

ACABO DE REVISAR EL GUARDARROPA Y NO HABÍA TAL CUCHILLO.
¿DUDA DE MI PALABRA?
EXACTO, QUINLAN. USTED TENÍA MOTIVOS PARA MATAR A ALFRED H. ADEMÁS SIEMPRE HACE DE MALO EN LAS PELÍCULAS.
LOS PAPELES DE MALO SON LOS MEJORES.
ADEMÁS USTED ENCENDIÓ LA LUZ POR TANTO ERA EL MÁS PRÓXIMO A ELLA, Y PUDO APAGARLA TAMBIÉN
ERA A USTED A QUIEN ALFRED H. IBA A DESENMASCARAR, POR ESO LO MATÓ.
DE ACUERDO AMIGO, TÚ LO HAS QUERIDO. ¡QUÉ NADIE SE MUEVA!
SSCHASSSC
ME PARECE QUE HE PERDIDO ¡LÁSTIMA QUE NO SEA EL HOMBRE QUE ANDAN BUSCANDO!
CLICK!
¡¡ SIGA QUINLAN!!
PTUM
SABIA DEMASIADO
ALFRED H. ..... ALFRED HITCHCOCK
QUINLAN ..... ORSON WELLES
KAPLAN ..... CARY GRANT
MARLOWE ..... HUMPREY BOGART
COWBOY ..... JOHN WAYNE
MARILYN ..... MARILYN MONROE
TARZAN ..... JOHNNY WEISMULLER
GROUCHO MARX ..... GROUCHO MARX
GILDA ..... RITA HAYWORTH
NORMAN ..... ANTHONY PERKINS
KANE ..... GARY COOPER
INDIANA JONES ..... HARRISON FORD
DIRIGIDA POR :
DE LA MADRID Y GRANDA

UNA OBRA MAESTRA DE RITMO, MONTAJE Y MOVIMIENTO

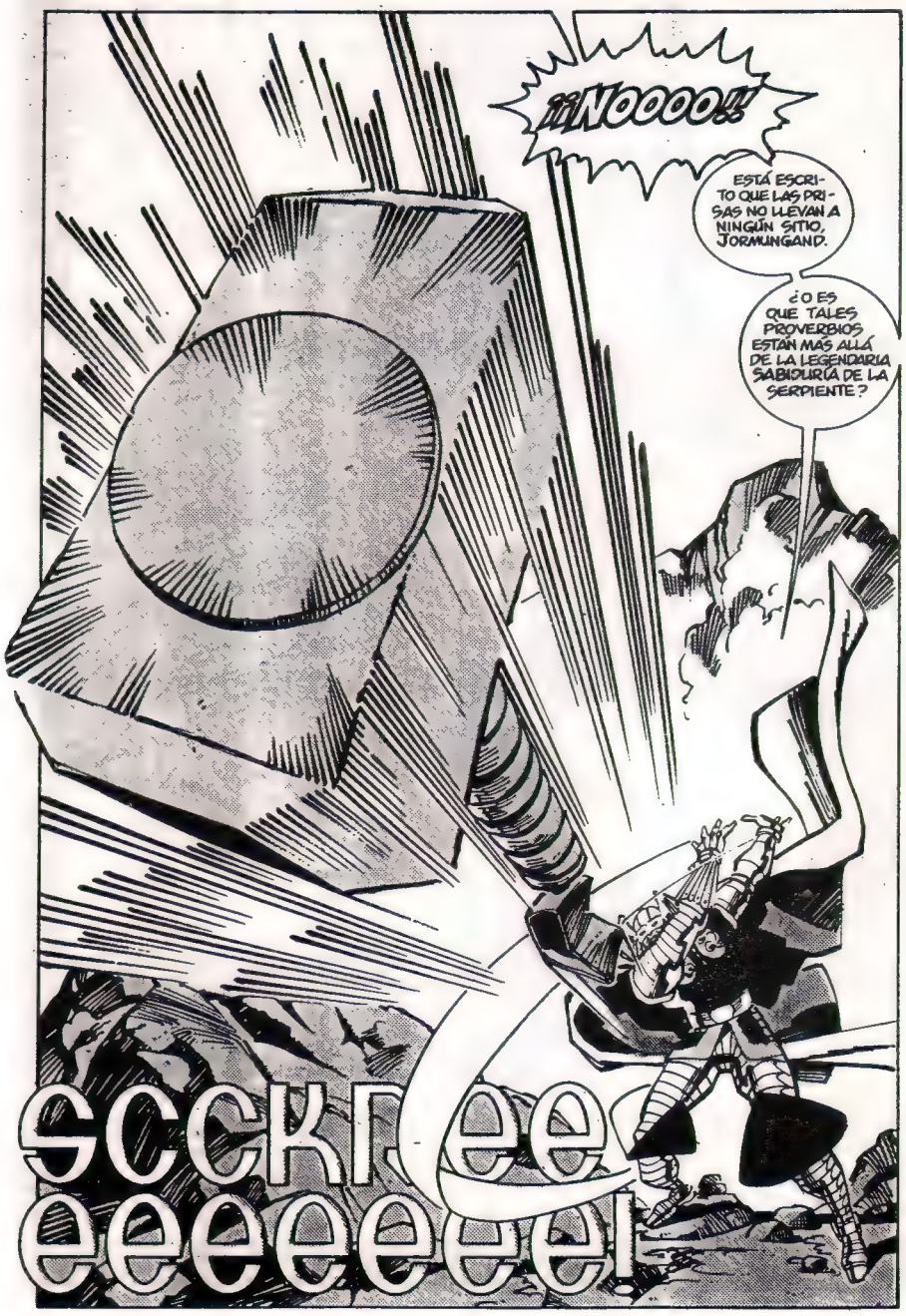
En el número 38 de esta revista se publicó un trabajo sobre la obra cumbre de Walter Simonson —hasta el presente— la saga de Sutur en la serie de Thor. Volvemos hoy sobre esta serie, porque en el nº62 de la colección conjunta «Capitán América-Thor» se publicó una historia —«La canción de Mjolnir»— que merece una reseña por la importancia y las repercusiones que en el futuro ha de tener sobre otros trabajos, el magistral tratamiento que en ella se ha hecho del ritmo, el montaje, movimiento y la planificación.

Cuenta la historia el enfrentamiento entre dos dioses: **Thor** y **Jormungard** (serpiente que rodea el Mundo, hijo de Loki).

Una batalla entre dioses debe reunir todo el esplendor, movimiento y violencia, y toda la épica que sea capaz de imaginar un creador de imágenes. Ha de situarla visualmente a nivel de los contendientes y lograr que sea recordada en los albores del tiempo. A fe mía que **Simonson** lo ha logrado. Para ello utiliza —entre otros recursos— un avanzado montaje valiéndose de la página/viñeta o doble página/viñeta, como unidad narrativa.

Este esplendoroso montaje transmite grandeza y espectacularidad a la acción y la épica suficiente, tan imprescindible en la historia que se cuenta.

La sensación de movimiento conseguida es de lo más logrado que se ha visto en la historieta. Un trabajo tan bien hecho que, valiéndose de las imágenes creadas por **Simonson**, con


¡¡NOOOO!!
ESTÁ ESCRITO QUE LAS PRISAS NO LLEVAN A NINGÚN SITIO, JORMUNGAND.
¿O ES QUE TALES PROVERBIOS ESTÁN MÁS ALLÁ DE LA LEGENDARIA SABIDURÍA DE LA SERPIENTE?
SCCKRRR

muy poca imaginación se puede obtener un montaje fílmico con sensación de dibujos animados. Es tal la sincronización de las viñetas, que situándolas adecuadamente es posible crear esa sensación.

Contribuye notablemente a crear la grandiosidad, violencia, espectacularidad y el movimiento, la magistral utilización de líneas cinéticas, onomatopeyas, encuadres, angulaciones y perspectivas.

Con este trabajo **Simonson** se ha superado a si mismo, ha aventajado los logros que en este sentido había obtenido en la citada saga de «**Sutur**». Ha creado una obra maestra en la que han de mirar todos aquellos que, en el futuro, pretendan abordar un trabajo como este.

UN GRAN GUIONISTA DIBUJANTE - GUIONISTA

Cuando **Simonson** dibuja y escribe sus guiones, es difícil precisar en que lado de la balanza se encuentran los mejores logros. En esta obra los dibujos son de una categoría inusual, pero el guión -que no el argumento, la historia- el cómo está contada la historia, es digno de ser destacado. Lástima que la historia no esté a la altura de ambos, nadie es perfecto, aunque hay que señalar que no es nada despreciable.

En el guión existe una estructuración de acuerdo con las pautas que el combate va imponiendo, que ha supuesto un gran acierto en el desarrollo de la narración.

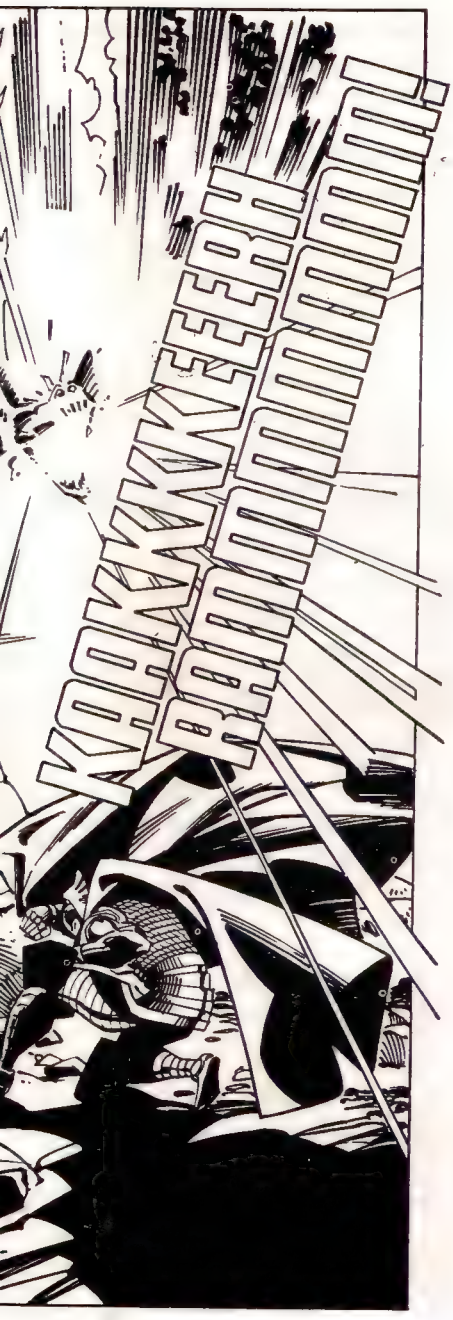
—Toma de contacto de los combatientes.

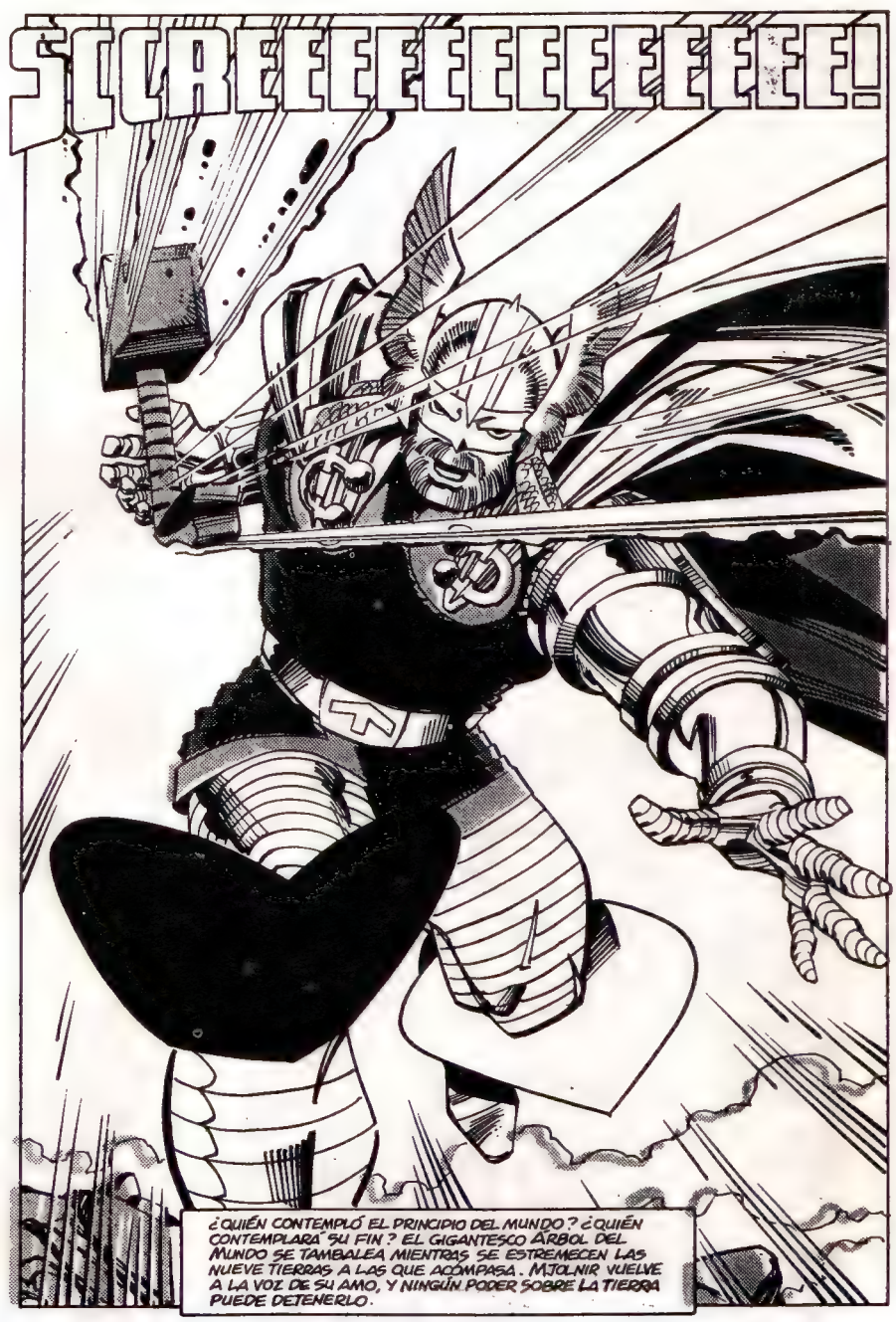
Se desarrolla entre las páginas 1,2 y 3. El ritmo impuesto por el montaje y la estructuración del guión obliga al lector a llevar una cadencia de la lectura/visión normal, tendiendo a pausada. Coincide este desarrollo con el estudio mútuo de los combatientes antes de pasar a la acción.

En estas páginas se han colocado unos diálogos excesivos, que marcan la pauta de observación entre los contendientes.

—Acción.

Es la hora de las tortas. Una narración trepidante y espectacular se desarrolla entre las páginas 4,5,6 y 7. Acción por la acción. Líneas cinéticas, onomatopeyas, angulaciones,




SCREEEEEEEEEEEEE!
¿QUIÉN CONTEMPLÓ EL PRINCIPIO DEL MUNDO? ¿QUIÉN CONTEMPLARÁ SU FIN? EL GIGANTESCO ÁRBOL DEL MUNDO SE TAMBALEA MIENTRAS SE ESTREMECEN LAS NUEVE TIERRAS A LAS QUE ACOMPASA. MJOLNIR VUELVE A LA VOZ DE SU AMO, Y NINGÚN PODER SOBRE LA TIERRA PUEDE DETENERLO.

perspectivas y encuadres, logran las sensaciones buscadas.

—Pauta.

Noqueo de «**Thor**». «**Jormungard**» cree que tiene a «**Thor**» en el estado adecuado, controlado y se toma su tiempo de regocijo antes de asestar el golpe definitivo (pág. 8). Un exceso de diálogos impone un ritmo lento.

—Segundo asalto.

Páginas 9,10,11,12,13,14 y 15. De nuevo **Simonson** utiliza un ritmo rápido. Son siete páginas que se visualizan y leen en menos de un minuto. Toda la gama de recursos utilizados en la confrontación anterior, vuelven a ser empleados con gran acierto.

—Estudio mútuo.

Conocen sus fuerzas, las han confrontado. Es el momento de observarse, de medirse. El ritmo vuelve a ser normal. La página 16 con sus textos de apoyo da esa pauta. La planificación en plano general frena el ritmo y ayuda a observar las posiciones.

—Concentración.

Después del estudio se impone la concentración necesaria para asestar el golpe definitivo. Una vez han medido sus fuerzas y posiciones se impone la acumulación de energía psíquica. El ritmo ha de ser lento, el más lento de toda la historia.

Ambos contendientes se disponen a finalizar la contienda. Las páginas 17 y 18, formadas por primeros planos visualizan la concentración. Los diálogos y pensamientos la refuerzan y proponen al lector un ritmo lento, el más lento de toda la historia.

—El gran choque.

Las líneas cinéticas y las angulaciones, onomatopeyas y encuadres de las páginas 19,20,21,22 y 23, producen la mayor sensación de movimiento, de velocidad, de energía e impacto de la historia.

En las 19 y 20 el movimiento se vuelve vertiginoso, se acumula velocidad y se multiplica la energía cinética. La 21,22 y 23 proporcionan al lector los resultados de esa gigantesca acumulación de energía, que se ha producido con la sensación de movimiento vertiginoso de las dos páginas anteriores. Es el KKRREEEMMM! que genera el descomunal impacto, junto al resplandor apocalíptico (pág 21). Después, "nueve pasos retrocede el héroes con zancadas de gigante" (pág 22). A continuación, el hijo de «**Loki**» se desvanece, mientras el de **Odín** "cae sobre la tierra, sin importarle su muerte" (pág 23) ¿Se cumplirá la leyenda?

—Un final sin espectacularidad.

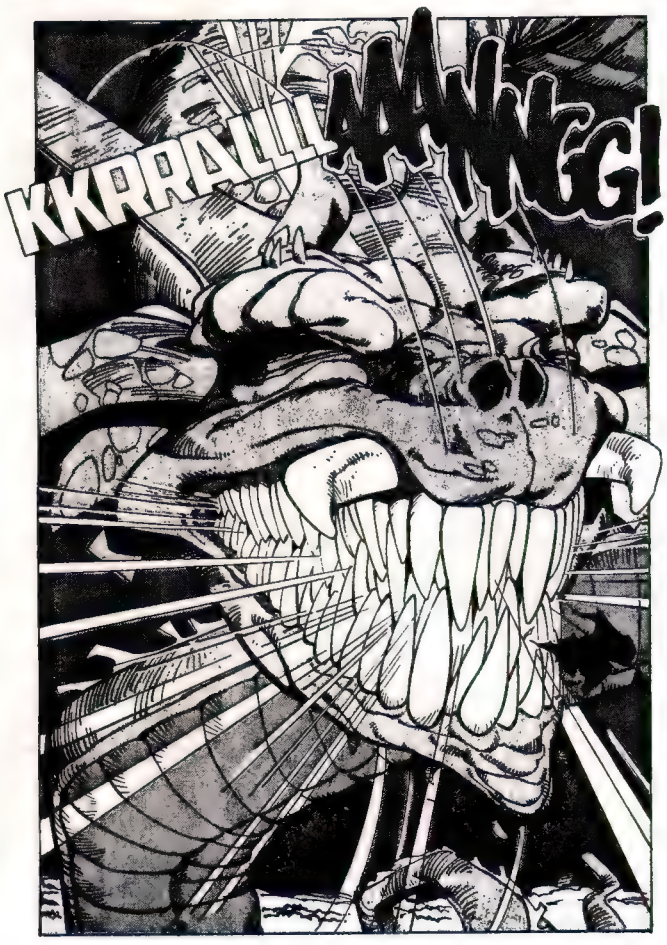
La página final se diferencia claramente del resto de la narración. La muerte (¿?) no tiene nada de espectacular. La página está dividida en cuatro viñetas y por vez primera en esta historia la perspectiva del lector no es fija, se produce un movimiento de aproximación de éste hacia el cuerpo de «**Thor**», pasando de un gran plano general a un primer plano. Con este «travelling» el lector es llevado hasta una posición desde la cual ve el interior del yelmo de la armadura de «**Thor**» y puede ver que está vacía.

El ritmo impuesto es pausado. Nos encontramos ante la posible muerte del héroe, no podía ser de otra manera.

AL MARGEN

A destacar el que la edición de **Forum** es mucho mejor que la americana, no sólo en la impresión. Es superior en algo que en esta historia es vital. Dadas las características de la narración y de la importancia del ritmo en ella, la ausencia de publicidad permite seguirlo tal como ha sido concebido por el autor. La colocación de publicidad de la edición americana rompe todo el sentido de la obra.

Faustino Rodríguez Arbesú



GUION: J. LAMPRE
DIBUJOS: GOYO

DOS OJOS BRILLANTES RECORREN AVIDOS EL PAISAJE INTENTANDO ASIMILAR EN EL CORTO VUELO DE LA PALOMA INOCENTE LO QUE SOLO EL VIEJO HALCON EN LAS PUERTAS DE LA MUERTE OSA GRITARLE A LOS VIENTOS...

¿NO VAS A BESAR A TU HERMANO?
¡MALDITO SEAS PUERCO!
YA SABES A LO QUE VENGO, NO ME IRE SIN ELLA.
NO PUEDES LLEVARTELA.
HICIMOS UN TRATO, SERIA TUYA MIENTRAS FUERA NIÑA; AHORA ES MUJER, AHORA ES MIA.
AHORA ES DE DIOS, VETE DE UNA VEZ.
¡TU DIOS NO ES LO SUFICIENTEMENTE FUERTE!
2

NO LLORES ANGEL.
¿QUIEN ERES?
SOY LO QUE TU DESEAS AUNQUE QUIZAS NO LO SEPAS AUN.
¡QUIETO AHI, NO TE ACERQUES O GRITO!
3

TU SOMBRA...
NO ES LO QUE VES, ES LO QUE QUIERES VER.
4

ME VOY CON EL.
RECUERDA ESTO HERMANITA: CUANDO EL ANSIA ARDE EN EL CUERPO, MIENTEN LAS PALABRAS CON LA VERDAD EN LOS LABIOS Y EN LA LENGUA EL DESEO...
FIN

MAS CLARO QUE OSCURO

David Mazzucchelli es uno de los autores de mayor calidad que ha surgido en los últimos años. Por desgracia, parece que su zanganería va pareja a sus aptitudes como historietista y anda casi retirado del mundo del comic, dedicado a su trabajo de profesor de dibujo. Menos mal que de vez en cuando realiza algún trabajo y nos permite así disfrutar de sus cualidades, aunque sea con cuentagotas. El último de estos trabajos es «Claroscuro», una historia de 14 páginas realizada en colaboración con Ann Nocenti que, contrariamente a lo que indica su título, goza de un grafismo en el que todo es claridad y en el que es imposible encontrar el más mínimo punto negro.

«**Claroscuro**» narra la historia de una anciana que un buen día se encuentra en el jardín al superhéroe mutante conocido como el **Angel** en unas condiciones un tanto deplorables. La anciana cuidará del **Angel** hasta que éste se reponga de sus heridas y todo ello producirá en ella unas ganas de vivir de las que carecía al principio de la historia. Visto ésto, no parece que «**Claroscuro**» sea una obra perteneciente a lo que se suele denominar como género de superhéroes; género en el que, según algunas definiciones no demasiado bienintencionadas, el superpoderoso héroe debe machacar a puñetazos a todo delincuente del tres al cuarto que se encuentre, para preservar nuestra libertad. De hecho, los únicos elementos que permiten englobar esta obra en dicho género serían que uno de los protagonistas tiene alas en la espalda y que sus autores suelen realizar obras de ese supuesto género. La verdad es que cuando uno se encuentra obras como «**Claroscuro**» no puede evitar pensar en la necedad de esas divisiones del comic en comic de superhéroes, comic de autor, comic americano, comic europeo, comic adulto, línea clara... etc, que no sirven más que para intentar conducir al lector hacia donde interese a determinados individuos. Como ya se ha dicho muchas veces desde estas páginas, el comic sólo debería dividirse en dos grupos: el bueno y el malo. En cuál de estos grupos se debe englobar «**Claroscuro**» es algo que debemos dilucidar a lo largo de este artículo (aunque no creo que nadie que haya leído esta historia tenga ninguna duda).

LA SIMPLICIDAD COMO MERITO

Muchos son los valores que posee «**Claroscuro**», pero, a mi modo de ver, el mayor de ellos reside precisamente en su simplicidad. Es muy fácil llevar a cabo una obra rebuscada, con un guión complicado y unos dibujos recargados, y así poder «tapar» los defectos con elementos que a fin de cuentas son accesorios. Pero si se eliminan éstos y se deja lo esencial es cuando un autor demuestra su verdadera valía. Esto sucede en «**Claroscuro**»: una obra en la que ni el guión ni los dibujos presentan la más mínima floritura o el más mínimo adorno, una obra que sólo puede generarse cuando a la simplicidad se une la brillantez.

No creo que a nadie le extrañe demasiado que **Mazzucchelli** haya realizado una obra de la calidad de «**Claroscuro**», pero a más de uno (incluido el autor de estas líneas) sí que le habrá extrañado que **Ann Nocenti** lo haya hecho; o más correctamente, que lo haya hecho tan pronto. Ya en sus primeras obras **Nocenti** demostraba ser una guionista con buenas ideas pero pésima técnicamente (repetía una y otra vez el mensaje que quería transmitir como si pensase que el lector es idiota y escribía unos textos que metían miedo). Ello hacía pensar que, tras un periodo de maduración, **Nocenti** podría llegar a ser una gran guionista. Lo que sucede es que esta maduración ha sido asombrosamente rápida, tal vez demasiado, y esos guiones de gran calidad, en este caso el de «**Claroscuro**», han llegado antes de lo que se esperaba. Claro que tampoco es que **Nocenti** haya acabado de pulir todos sus defectos, aún se le nota una excesiva influencia de **Frank Miller** y sus textos siguen siendo «patateros» (aunque hay quien opina que son «concisos y realistas»). Con todo, lo que parece claro es que **Nocenti** es una guionista a tener en cuenta.

PERSONAJE ENTRAÑABLE

Dejando aparte este tipo de apreciaciones globales sobre **Nocenti** y siguiendo con la obra que nos ocupa, podemos decir que «**Claroscuro**» es ante todo una historia humana. La descripción que se hace de la anciana protagonista demuestra una sensibilidad fuera de lo común y consigue que el lector se encariñe con el personaje sin caer en la cursilería. Además, dicha descripción no sólo es brillante desde ese punto de vista, sino que está magistralmente realizada. **Nocenti** consigue con tan sólo dos o tres detalles describir cómo es la anciana, de modo que al final de la historia, uno tiene la impresión de conocerla de toda la vida. Por lo demás, y en lo que respecta al guión, «**Claroscuro**» es una obra bien narrada y, a pesar de ser de **Nocenti**, los textos no hacen que el lector huya despavorido. Aún así, existen dos aspectos en el guión que convendría destacar:

El primero de ellos se referiría a un detalle técnico que tal vez no sea un defecto pero que sí es, al menos, un poco extraño. Al final de la historia nos encontramos con una secuencia en la que el **Angel** despierta y abandona la casa de la anciana tras dejarle una de sus plumas como recuerdo. Pues bien, dentro de esa secuencia, concretamente en la página trece,

aparece un primer plano de la cara del **Angel** que no responde a ninguna función, ni narrativa ni descriptiva. Primero, porque el lector no sabe a donde narices está mirando el **Angel**, ni por qué pone cara de pánfilo y segundo, porque ese primer plano, al menos tal y como está situado, no sirve más que para romper el ritmo de la secuencia. Para comprobarlo bastaría con comparar el resultado de la visualización de esa secuencia con y sin dicho primer plano. Posiblemente, si la viñeta en cuestión apareciese entre aquella en la que la anciana ofrece fruta al **Angel** y la siguiente, no sólo el ritmo no se vería afectado sino que además cumpliría un papel narrativo.

OBSESION RELIGIOSA

El otro de los aspectos a destacar del guión sería, precisamente, el religioso. Ya mencionamos en un artículo anterior (Wéndigo 45) la afición que **Mazzucchelli** tiene a este tipo de temas. El aspecto religioso aparecía claramente en sus primeros trabajos en **Daredevil** con guiones de **Denny O'Neil** (sobre todo en un episodio desarrollado en una catedral veneciana). Lo mismo ocurría en el **Daredevil** con **Frank Miller** y en el episodio de **Factor-X** que realizó en colaboración con **Louise Simonson**; y ahora en «**Claroscuro**» este tema vuelve a aparecer con claridad. No porque la anciana lea a su nieto la biblia, confunda al superhéroe mutante con un ángel del cielo o interprete que cuando éste habla de la **Bestia** lo hace de la del apocalipsis, pues eso no es más que una parte de la descripción del personaje. El aspecto religioso de la obra deriva del mismo desenlace de ésta. De hecho, las nuevas ganas de vivir que la visita del **Angel** produce a la anciana, provienen de que ella cree que él es un ángel real. Puede que alguien piense que todo ello tiene un

carácter irónico, pues, a fin de cuentas, el **Angel** dista mucho de ser un enviado divino. Personalmente, no creo que sea así, porque al final lo que decide todo son las propias creencias de la anciana, puesto que si ella no fuese creyente le daría igual que el punto que cae en su jardín tenga alas o deje de tenerlas. Resumiendo, las creencias religiosas de la anciana son las que, en último término, le devuelven la ilusión de vivir.

Por otro lado, uno puede argumentar que **Mazzucchelli** no tiene nada que ver con todo eso, pues él no escribe los guiones. Este tipo de argumentación sí serviría en el caso de los episodios de **Daredevil**, pues tanto **Denny O'neil** como **Frank Miller** son guionistas muy dados al tema religioso. Lo que sucede es que al repetirse también con **Simonson** y **Nocenti**, empieza a ser más sospechoso porque estas guionistas no son tan aficionadas al tema. Además es probabilísticamente difícil que a **Mazzucchelli** le vayan a tocar siempre guiones con referencias religiosas, lo que hace pensar que, o bien elige ese tipo de guiones o influye en éstos para acentuar ese aspecto (probablemente ambas cosas).

UN PASO ADELANTE

Respecto al grafismo, «**Claroscuro**» es el resultado lógico de la evolución de **Mazzucchelli**, pero no por eso deja de ser sorprendente. He de reconocer que la primera impresión que me dio el grafismo de esta obra fue de sorpresa. Lo fue porque **Mazzucchelli** es un autor en constante evolución y que siempre está un paso delante de lo que las previsiones más optimistas esperan de él. Probablemente, lo más sorprendente de todo sea, no ya la propia evolución, ni lo vertiginoso de ésta, sino que dicha evolución no parece que vaya a terminar nunca.

El grafismo de «**Claroscuro**» retoma en parte el del final de «**Daredevil-Born again**» aunque con los elementos aprendidos en el «**Batman año uno**» y en el episodio del **Factor-X**. **Mazzucchelli** utiliza distintos tipos de trazos, lo que le permite jugar con el contraste entre trazos gruesos y finos. Precisamente uno de los aspectos donde más destaca este autor, si es que lo hace en uno más que otro, es en la utilización del trazo grueso, que unida a la simplicidad de su grafismo, le permite obtener grandes logros en un elemento que trataremos más adelante: **la expresividad**.

Otra característica de esta obra es que su grafismo es casi caricaturesco (excepto para el **Angel**, personaje que está reflejado con un grafismo plenamente realista). Con ello **Mazzucchelli** consigue un efecto similar al conseguido por **Michael Golden** en «**The Nam**», que contribuye en gran medida a humanizar los personajes. El grafismo de «**Claroscuro**» está situado en la frontera entre el dibujo realista y el caricaturesco. Sería la mínima expresión que puede tener un grafismo realista sin dejar de serlo.

KURTZMAN RECUPERADO

Antes mencionamos la expresividad, y ésta, a mi modo de ver, constituye el elemento gráfico más interesante de esta obra. En este aspecto el trabajo de **Mazzucchelli** presenta grandes similitudes con los comics de guerra de **Harvey Kurtzman**. Desconozco si **Mazzucchelli** se basó en el trabajo de **Kurtzman** o por el contrario no ha visto una página de éste en su vida. No importa. Lo que importa es que ambos han evolucionado en el mismo sentido, realizando un grafismo simple, que roza lo humorístico y dotado de una fuerza expresiva fuera de lo común. No quiere esto decir que con realizar un dibujo sencillo y sin adornos la expresividad venga implícita. Existen autores que, gozando de un estilo más o menos similar al de **Kurtzman y Mazzucchelli**, sin embargo adolecen de falta de expresividad, como puede ser el caso de **Alex Toth**. Lo que une a **Kurtzman y Mazzucchelli** es que, fuera de un estilo más o menos parecido, ambos consiguen la máxima expresividad con el menor número de trazos. Ello les permitiría, por derecho propio, entrar a formar parte, junto a **Joe Kubert o Victor de la Fuente**, del reducido grupo de historietistas que han sabido dotar de vida a un trozo de papel.

Por desgracia, parece que no es sólo la gran calidad de sus trabajos lo que une a **Kurtzman y Mazzucchelli**. **Kurtzman** es un autor al que siempre se le ha reconocido una gran categoría como guionista, pero que como dibujante no se le ha valorado en lo que merece. Mucho me temo que esto mismo esté pasando con **Mazzucchelli**, un autor al que ni los lectores ni los «entendidos» hacen mucho caso. Con todo, espero equivocarme y que a **Mazzucchelli** se le reconozca su verdadera categoría, y ya de paso que eso sirva para que, de algún modo, suceda lo mismo con **Kurtzman**.

Norman Fernández

CENTRO
DISC - JOCKEYS
DISCOS • CASSETTES • COMPACT-DISC
IMPORTACIONES EXCLUSIVAS PARA DISCOTECAS
DETALL: Plaza San Miguel, 11 y San Agustín, 3
ALMACENES: Muralla, 5 - bajos
33202 GIJON

PASA Y MIRA

Compra - venta de todo

Teléfono 33 48 54

MARQUES DE CASA VALDES 94

GIJON

JOYERIA

Santos Villa

AVDA. FDEZ. LADREDA, 35 ☎ 39 16 13

GIJON-8

CAFE TRISQUEL

pedro duro 12-343830

carta puebla 8-224250

xixón lurieu

Café San Xuan

SAN BERNARDO, 8

XIXON

LLIBROS D'ASTURIES VIEYOS Y MODERNOS - MAPES - REVISTES - FOTOCOPIES

alborá llibros

Pl. Romualdo Alvargonzalez, 2
XIXON - ASTURIES

COMICS PARA TODOS LOS GUSTOS en

COVAL

RAMON Y CAJAL, 16

GIJON

TLF 36-37-90

COMICS ACTUALES

REBAJADOS

ALBUMES

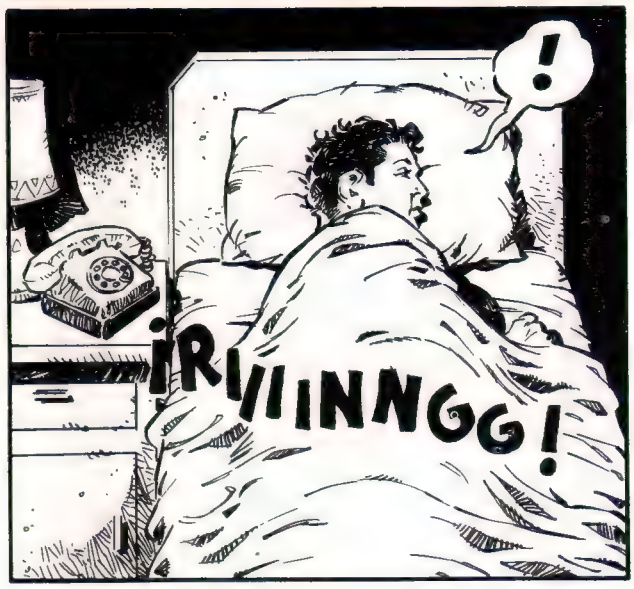
ETC

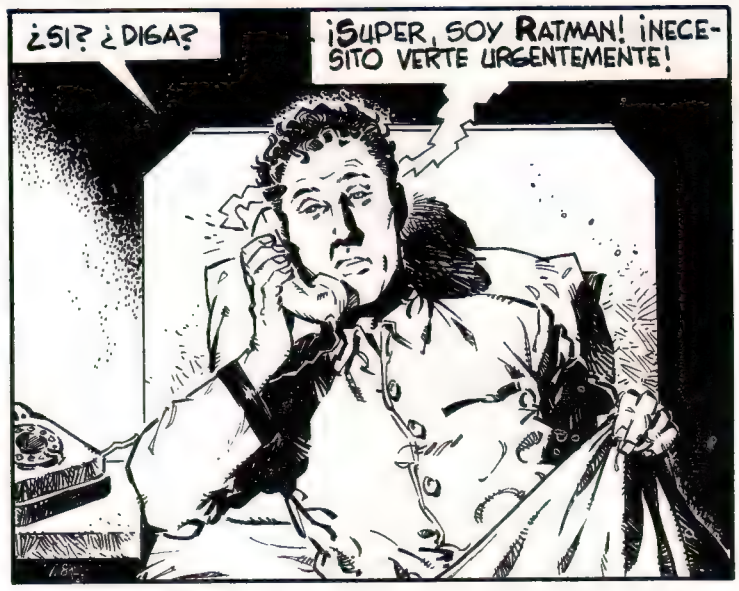
Capua, 8

Gijon

Gijon

EL SUPERDOTADO Por Adolfo Buylla





¡AHÍ ESTÁ RATMAN! ¡ES UNO DE MIS HEROES PREFERIDOS!
¡TU COLABORACIÓN ME ES IMPRESCINDIBLE, SUPER! ¡TENGO QUE APELAR A TUS SUPERPODERES DE LOS QUE YO, DESGRACIADAMENTE, CAREZCO..
¡ESTÁN A TU DISPOSICIÓN, QUERIDO RATMAN!
MI ARCHIENEMIGO EL POKER HA COLOCADO VARIOS INCONMENSURABLES EXPLOSIVOS EN EL SUBSUELO DE LA CIUDAD CON OBJETO DE VOLARLA. ¡HAY QUE ENCONTRARLOS!
CON TU SUPERVISTA NO NOS SERÁ DIFICIL!.. ¡TENEMOS UNA HORA!
¡ENTONCES EMPECEMOS A SUPERMIRAR!
¿VES ALGO EN ESTA ZONA?
UNOS FULANOS JUGANDO AL TRIVIAL, UNA SEÑORA FANTÁSTICA EN PELOTA..
¡NO, NO! ¡MIRA EN AQUELLA DIRECCIÓN! ¿QUE VES?
LA CAÑERÍA ATASCADA DE UN EDIFICIO, OTRA SEÑORA EN PELOTA...

SERÁ MEJOR QUE ME ALIPES Y QUE VAYAMOS JUNTOS RECORRIENDO TODA LA CIUDAD..
VALE.
¡ESPERA UN MOMENTO, ASÍ ME ESTÁ RESULTANDO ALTAMENTE BOCHORNOSO!..
¿QUÉ TAL AHORA?
MEJOR... EMPIEZA A MIRAR, ANDA..
¡AHÍ ABAJO ME PARECE VER ALGO!
¡RÁPIDO, BAJEMOS!
¡EH, ESPERA QUE YO NO PUEDO VOLAR!
¡YA TE TENGO! ¡TRANQUILO, NO PASA NADA!

¡VAYA!..
¡RIIIP!
¡TRANQUILO! ERA POCA ALTURA..
¡SPLAT!
ESTOY TRANQUILO... ANDA, INVESTIGA ESO QUE VISTE.
¡AL INSTANTE, RATMAN, AMIGO MÍO!
Un minuto despues..
¡FALSA ALARMA! HE RASTREADO 4000 METROS DE SUBSUELO Y NO HAY NADA.
BIEN, SIGAMOS
A VER COMO COSO YO ESTO...
¡AHÍ ABAJO ME PARECE PERCIBIR ALGO SOSPECHOSO!
SERÁ MEJOR QUE TE DEJE AQUÍ PARA EVITAR LO DE ANTES... AHORA VUELVO.
¡DATE PRISA! ESTOY UN POCO ATONTADO... POR LO DE ANTES, COMO DICES TÚ..

Pero...
¿QUÉ ES ESTO? ¿QUE HACE USTED AHÍ?
SOY RATMAN... DÉJEME EXPLICARLE...
¿RATMAN? ¡CARA DURA, RATMAN NO ATISBARÍA POR UNA VENTANA COMO UN VULGAR LADRÓN... O ALGO PEOR!
PERO, ESCÚCHEME USTED...
Afortunadamente..
¿QUÉ OCURRE AQUÍ?
¿OTRO MAS? ¡VOY A AVISAR A LA POLICÍA, DEGENERADOS!
¡Y ENCIMA VUELAN, LOS JODÍOS!
TAMPOCO HE ENCONTRADO NADA EN ESTE ÚLTIMO RECORRIDO..
SERÁ MEJOR QUE LLAME A BOBÍN, MI JOVEN AYUDANTE. A LO MEJOR TIENE ALGUNA PISTA DE ÚLTIMA HORA.
EFECTIVAMENTE, EL POKER HA LLAMADO A BOBÍN HACE UN RATO PARA DECIRLE QUE SOLO SE TRATABA DE UNA BROMA.
¡PUES, VAYA BROMAS QUE SE GASTA EL TAL POKER!
SI, TIENE MUY MAL CAFÉ EL TÍO. SIENTO HABERTE MOLESTADO PARA NADA, SUPER. AUNQUE, EXACTAMENTE PARA NADA NO HA SIDO, LA VERDAD
FIN... DE MOMENTO

ALAN DAVIS: IMAGINACION SIN SALIR DE CASA

Introvertido, tímido, familiar. Todo su mundo se reduce a su círculo de amistades, su ciudad natal y los alrededores que la circundan y sin embargo posee una poderosa imaginación capaz de crear mundos y personajess oníricos propios. Hablando con él no se tiene la sensación de encontrarse ante uno de los dibujantes de historietas con más personalidad de los que han surgido en los últimos años. Su modestia, sencillez y falta de divismo llega al extremo de rogarnos encarecidamente el que no publicásemos ninguna foto suya. Se lo hemos prometido y lo cumplimos rigurosamente a pesar de poseer alguna.

Su profesionalidad y sencillez queda rubricada con el siguiente hecho. El día y en la hora que concertamos para hacer esta entrevista en la Universidad de Londres —UKCAC 1989— nos perdimos. Alan Davis no paró de buscarnos hasta dar con nosotros y realizar la entrevista. Esta es. GRACIAS.

—¿Qué piensas del «boom» actual de los superhéroes?

Creo que está llegando a su final. Hay demasiados superhéroes. Hace unos años estaba bien pues había sólo unos pocos: ***Batman***, ***Superman****... pero ahora hay cientos, son demasiados.*

—¿Te arrepientes de haber dejado de dibujar a **Batman**, pensando en el éxito que el personaje ha adquirido en los dos últimos años?

No. El ***Batman*** *que yo hago es mi versión de* ***Batman****, el* ***Batman*** *que hace otra gente es su versión de* ***Batman****. Yo volveré a hacer* ***Batman*** *este año de nuevo y cuando lo dibuje no lo haré como los demás lo hacen, sino como yo lo hago.*

—¿Cómo te encontrabas haciendo **Excalibur**?

Me gustó mucho hacerlo, tuve mucha libertad. Los personajes estaban sólo esbozados y yo pude adaptarlos de forma que me sintiese a gusto. Tuve más libertad en ***Excalibur*** *que en ninguno de los otros trabajos que he hecho.*

—¿No tuviste ningún tipo de imposición?

Bueno, yo tenía un guión de lo que había escrito ***Claremont*** *pero este guión estaba muy impreciso. Quiero decir que en el guión se indicaba que tal personaje debe de servirse de tal cosa, y yo podía interpretar la forma de hacer esa cosa. Esto daba más posibilidaes a la caracterización, más que si simplemente aparecía un personaje realizando la acción. Yo podía dibujar la figura haciendo esa acción pero de manera particular. Esto se traducía en que el «look» del personaje fuese mucho más específico. Podía hacer una clase de trabajo muy particular.*

—¿Cómo es la relación con **Chris Claremont**?

Muy buena. Tenemos las mismas aficiones, vemos las mismas películas, leemos los mismos libros, etc. Cuando hablamos sabemos exactamente lo que queremos hacer y lo que haremos trabajando juntos.

—¿Crees que **Excalibur** es algo diferente dentro del mundo de los superhéroes?

Me gusta pensar eso. Pero creo que más que pensar en lo que nosotros creemos que hemos hecho, hay que saber cómo lo ven las personas que

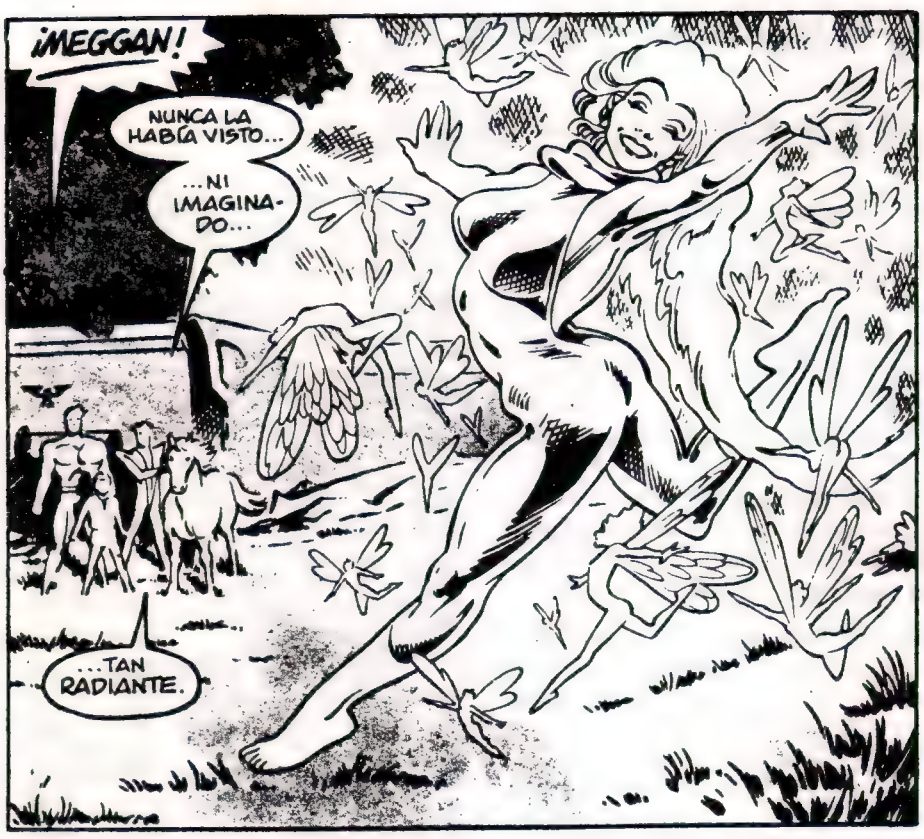
lo leen. Es el público el que debe juzgar. El resultado que se obtiene se ve a través del público, se puede intentar hacer algo y los lectores no lo ven como tú querías, entonces no has sabido llegar a ellos. Ellos son los que juzgan tu trabajo.

—¿El que seas inglés ha influido en la historia de **Excalibur**?

La mayoría de mis influencias vienen del comic americano. Mis influencias del comic inglés pueden afectar a mi estilo de dibujo pero no mi aptitud para la historieta. El progreso de la historia, su desarrollo, etc., son totalmente americanos (story talent). El estilo del dibujo, la luz, las expresiones y el lenguaje del cuerpo es más inglés. Inglaterra es como una mezcla de América y el continente europeo. Resumiendo: el «art-style» (estilo de dibujo) es muy inglés, el «story talent» (desarrollo de la historia) es muy americano.

—¿Crees que tienes un estilo especial en el dibujo porque eres inglés?

Creo que pasa y tiene que pasar por las diferencias culturales. Es lo mismo que ocurre con los dialectos. Hablas de diferente manera, según seasa de un sitio o de otro. No se puede



evitar, es parte de mí, dibujo de la forma que se hace en donde he nacido. Igual que mi acento y forma de hablar tiene diferencias con el americano, igual me ocurre con los dibujos.

—¿Cómo iniciaste tu trabajo para U.S.A.?

Envié unas copias de mi trabajo y me pidieron que trabajase para ellos.

—Parece muy simple...

Sí, lo parece. Lo cierto es que mi trabajo era diferente a lo que habían visto hasta entonces. Puede que haya sido como una ruptura que les interesó.

—¿Qué hacías antes de lanzarte a U.S.A.?

Bueno, dibujo profesionalmente hace tan solo 6 años. Nunca pensé en vivir del comic, yo solía dibujar simplemente como hobby. Comencé a trabajar en comics británicos, pero sólo durante dos años, luego ya pasé a los americanos. Fue muy rápido para mí. Tuve mucha suerte.

—Para nosotros tu estilo es diferente al habitual inglés. ¿Cómo has conseguido este estilo?

No creo que un estilo se desarrolle, simplemente ocurre. Cada uno tiene sus artistas favoritos, mis favoritos son ***Frank Bellamy, Neil Adams, Gil Kane****, gente así. Cuando era pequeño los copiaba. Cuando eres adulto surge el estilo según tu personalidad, pero habiéndose desarrollado según el de otros.*

—¿Has tenido problemas con tu estilo?

No, porque dentro del comic americano hay casos similares, además está la ventaja de tener el mismo idioma. En Europa es diferente, el comic es más experimental.

En Inglaterra no tuve problemas pues se aceptan gran variedad de estilos. Ahora hay una ola que es mucho más agresiva, más punky. Cuando yo empecé era un estilo más parecido a lo americano, con gente como ***Brian Bolland, Dave Gibbons*** *y otros dibujantes como ellos. La nueva generación es mas dura, nosotros estábamos influidos por* ***Gil Kane (Bolland), Steve Ditko*** *y* ***Wally Wood (Gibbons).***

—Has trabajado con **Alan Moore** en «**Miracleman**» y «**Captain Britain**». ¿Existen diferencias entre él y otros guionistas?

En la forma que yo trabajo no encuentro diferencias. Tengo en mi cabeza una fuerte visión de como será el personaje, si algo en el guión es diferente a como yo lo veo, lo cambio, a mi gusto.

—¿Has podido hacerlo con **Moore**?

Sí, suelo hacerlo. Creo que mi visión del personaje es más importante. Con un solo cambio de gesto un dibujante puede cambiar todo el sentido de la historia.

—¿Proyectos?

Haré ***Batman*** *de nuevo y después no lo sé. Me cogeré un descanso porque* ***Excalibur*** *es realmente un trabajo muy duro.*

—¿Por qué trabajas siempre con el mismo entintador?

Con ***Paul Nevi****. Porque es muy importante que el entintador esté compenetrado conmigo. Hay mucha gente que hace el trabajo sólo por dinero.* ***Paul*** *lo hace además, para que quede bien, bello. Yo confío en él, sé que hará un buen trabajo. El entintador tiene en sus manos el poder destruir mi trabajo. Por éso es muy importante.*

—¿Tienes problemas para trabajar siempre con el mismo entintador?

No, creo que en U.S.A. se cambia de entintador para encontrar a aquel que se compenetre más con los dibujos a lápiz y su creador. Yo no cambio porque estoy muy bien con ***Paul****. Si me impusieran otro entintador no trabajaría para esa casa editorial, buscaría otro sitio.*

—¿No eres muy joven para haber llegado tan alto?

No lo sé, creo que lo que se debe hacer es trabajar duro. Hay muchos jóvenes que lo único que quieren es ser famosos y ganar mucho dinero, creen que son celebridades y no trajan duro pues piensan que todo lo que hacen es perfecto. Cuando miro mi trabajo siempre pienso que lo puedo hacer mejor y trabajo duro para lograrlo. Cuando acabo algo no miro lo bueno que hice sino los errores para poder superarlos la próxima vez. Me encanta mi trabajo y procuro superarme. Quiero que la gente conozca mi trabajo y le guste, pero no que sepan quien soy, no quiero ser famoso. Tengo mi familia y quiero que mis hijos me vean como su padre, mi mujer como esposo, mi padre como hijo, etcétera. Mi familia esta ahí, siempre conmigo y la fama no, puede fallar y decepcionarte. La familia siempre te recibirá con los brazos abiertos seas o no famoso.

Ahí queda eso.

Sofía Carlota Rodríguez
y Faustino R. Arbesú

ATRACCION FATAL

Con una obra lamentablemente exigüa pero narrativamente deliciosa, el valenciano Mique Beltrán se convirtió en uno de los talentos más destacados —y desaprovechados— de su generación de historietistas, la de los 80. Destiló Cleopatras a cuentagotas y a regañadientes, con un trazo vertiginoso y un ritmo alocado y cachondo, pero también ha sabido apuntarse a los asuntos serios y trágicos, sirviendo guiones a otros colegas, como por ejemplo a nuestro viejo amigo Max; entre el «amour fou» y la tentación misógina se contonean estas «Mujeres Fatales», paridas para «El Víbora» y recogidas en album por «La Cúpula»: metámosles mano.

¡ESAS MUJERES!

El ser humano —ya es de sobra conocido— siente una peligrosa inclinación hacia todo aquello que le produce un placer inmediato, pero que, a medio o largo plazo, le lleva irremediablemente a la destrucción; fluctuando entre la aspiración al hedonismo desenfrenado («los excesos se pagan», salmodian los moralistas de la mediocridad) y la aburrida seguridad de una vida morigerada, trasegamos alcohol castigándonos el hígado, le hincamos el diente a las grasas y a los dulces disparando los índices de colesterol, inhalamos nicotina y alquitrán alimentando horripilantes tumores, les franqueamos el umbral de nuestro endeble organismo a estimulantes, pero letales, sustancias psicotrópicas, o perseguimos hasta el catre a nada recomendables compañeros de cama: no tenemos remedio.

Y como ambos autores, **Mique** y **Max**, son señores con toda la barba, han trazado —a despecho de que les tilden de machistas y misóginos— varias historias donde la mujer, el **«Eterno Femenino»**, es el centro de las obsesiones de una serie de varones, muy dispares entre sí y situados en diferentes tiempos y lugares, pero todos bajo el denominador común de estar infiltrados por el mismo veneno; **«Mujeres Fatales»** son cinco historias, cada una de las cuales lleva por título el nombre de la hembra objeto de deseo (en una ocasión dos), que siempre termina haciendo polvo a su rendido admirador.

IRENE

La primera de ellas, **«Irene»**, ya adelantada en el número 0 de la fallida revista **«Complot»**, se desarrolla en la **Corte de San Petersburgo**, en los últimos días del **Imperio zarista**, durante el «reinado» palaciego de aquel enigmático monje-semental que se llamó **Rasputín**, y narra la fatídica relación entre el gigantesco y barbudo «guru» siberiano y una hermosa princesa, precisamente la esposa de **Felix Yussupov**, el hombre que acabó —con bastantes dificultades, por cierto— con la lúbrica y desenfrenada existencia del misterioso personaje. Es una bella historia de amor, excelentemente escrita y resuelta con la gran elegancia formal de **Max**, a base de su peculiar trazo sencillo y caricaturesco (que aquí ofrece grandes similitudes estéticas con la obra de **Yves Chaland**) y una cuidada ambientación, que desemboca en un desenlace preñado de sangriento romanticismo, conseguido por medio de un montaje de acciones paralelas, que simultanea el asesinato de **Rasputín** con el dolor de **Irene** en la intimidad de su lecho, expresando de forma telepática toda la química erótica existente entre el monje y la «princesa de los ojos esquivos».

DAISY Y VIOLETA

La siguiente historia se sitúa en un ambiente circense norteamericano —el célebre circo **Barnum**— durante la **Depresión**, buceando en la trastienda del **«Mayor espectáculo del Mundo»** para contarnos el tremebundo drama de un domador de pulgas, **«El Gran Melquiades»**, enamorado de unas hermanas siamesas y atormentado por sus dudas entre una de las dos. Su atmósfera recuerda a la del magistral filme de **Tod Browning «La parada de los Monstruos» («Freaks», 1932)**, por la presencia de varios fenómenos de feria (el hombre sin piernas, la mujer barbuda, un enano...) y adquiere caracteres de auténtica tragedia cuando las siamesas engañan al atribulado domador... con dos hercúleos y amacarrados gemelos trapecistas: Romanticismo versus sexo. A destacar la intervención de un impagable fakir, que desgrana su particular filosofía mientras realiza las más rocambolescas contorsiones, y la plancha final, que narra perfectamente en imágenes la decepción y desesperación del **«Gran Melquiades»**: el domador abandona su inseparable maletín de pulgas al observar furtivamente la traición de sus dos amadas; los diminutos parásitos escapan y se aposentan en el perrito de las siamesas; **Melquiades**, bajo una poética Luna, mira al río con meridianas intenciones, y las hermanas lavan al chucho en un barreño, pronunciando una frase premonitoria: **«esos bichos ya no te picarán más»**.

MARACAIBO

Un nombre tan repleto de caribeñas y exóticas resonancias, con aroma de palmeras y rón, es el título de la tercera historia, un relato de pasión y esclavitud, de espionaje y muerte. Un amor digno del más negro de los «thrillers», cuya clave está en las notas de una canción que entona cansinamente, rasgando una guitarra, un viejo filipino. Es la crónica del retorno al pasado, del regreso al Infierno-Paraiso, de un hombre destruido y

envilecido por una mujer hermosa, seductora, irresistible y perversa (una devoradora mantis con todas las de la ley). El hombre intenta olvidarla, refugiarse en el último confín del mundo, iniciar otra vida con una nueva identidad, pero allí está ella otra vez, para recordarle que nadie escapa a su propio Destino.

Las cartas del Tarot introducen un largo «flash-back» por el que conocemos la causa de la desgracia de nuestro fugitivo protagonista, en la turbulenta Alemania del III Reich, absorbido totalmente por la vampiresa, y luego traicionado por ella y abandonado como un mueble viejo y usado. Pero ambos pertenecen a «ese tipo de gente que nunca cambia», inmersos en una relación de tinte sadomasoquista, en la que a ella le gusta utilizar y a él ser utilizado.

«**Maracaibo**» es un bello homenaje de sus autores a ciertas claves de un género que ha dejado una profunda impronta sobre generaciones enteras: hay en ella claras reminiscencias de «**Casablanca**» (ese hombre, refugiado en un bar, al que una canción le hace recordar dolorosamente su perdido amor), de «**Forajidos**» y «**Retorno al pasado**», de «**Gilda**»..., envuelto todo ello en vapores de onírica irrealidad, y rubricado por una lapidaria moraleja: es imposible resistirse a la belleza del Diablo cuando este viste sus mejores galas de Mujer.

SUZANNE

La cuarta historia nos sumerge en el proceloso mundo del «**Porno**»; su protagonista femenina es una hermosa «actriz» de películas pornográficas, casada con el propio director que las filma. El es feo y gordo (una especie de **Demis Roussos**), y para mayor inri sufre de impotencia, castración o algo por el estilo, motivo por el que se siente terriblemente celoso al ver a su apetecible esposa en brazos de hombres extraordinariamente «dotados». Cada vez más atormentado por sus sospechas, casi enloquecido, sigue a su mujer y descubre que, efectivamente, le es infiel, aunque no le engaña con otro hombre, sino con la Cámara; la linda **Suzanne** es una exhibicionista de tomo y lomo, que se excita al sentirse fotografiada, violada su intimidad por el Objetivo de cristal, y a la que todo el mundo cree poseer a su manera: voyeurísticamente, rodando en el plató o merced a un certificado de matrimonio, pero que en realidad sólo pertenece a la cámara, que es la única que le hace existir, cobrar vida como deseable «sex-symbol».

Es una historieta prodominantemente de tintes sombríos, donde la iluminación subraya la sordidez del ambiente y el tema, con escasos diálogos y un gran peso específico de la imagen, con esa gran tormenta que expresa muy gráficamente la tortura interior del marido que se cree burlado.

RAQUEL

Concluye el álbum con «**Raquel**», la historia más cercana y reconocible de todas las que componen «**Mujeres Fatales**», tanto que podría deberse al certero talento costumbrista de un **Montesol**, al fin y al cabo compañero generacional y de movidas de **Mique** y **Max**; **Alberto**, el protagonista de esta odisea urbana y cotidiana, un hombre ya madurillo, que por su nivel de vida bien podría pasar por ser un «yuppie» acomodado, persigue desesperadamente a la mujer de su vida, a esa «**Hembra 10**» capaz de hacerle atravesar los umbrales del éxtasis; como un **Manuel Luque del Amor**, busca y compara, pero no termina de encontrar su soñado ideal femenino, y desecha, uno tras otro, a todos sus ligues. Hasta que un fausto día, en el transcurso de un elegante baile de disfraces, se topa con una encantadora muchachita de 16 radiantes primaveras, caracterizada de «**Gilda**» (rojiza y leonina cabellera, ceñido y escotado traje de noche negro, largos guantes...) y experimenta en sus carnes el gran flechazo. Para conseguirla, el carrozón trata de aparentar una fogosa mocedad, de «sentirse rejuvenecer», como un **Cary Grant** ebrio de mágico elixir; estudia su psicología, vigila sus movimientos, traza un plan de ataque, y finalmente logra llevársela a la cama, pero fracasa estrepitósamente como un principiante, y busca febrilmente una segunda oportunidad; ha dejado escapar, por culpa de su torpeza, a la mujer de sus sueños, y trata de repetir, pero para ella, muñeca frívola y casquivana que hace el amor como quien se bebe un vaso de agua, él es uno más de una larga lista de ocasionales amantes, de quienes a menudo no recuerda ni el nombre.

El abismo generacional aparece en toda su desnuda realidad: la adolescente y el cuarentón, pese a moverse en los mismos ambientes sociales, se encuentran en muy diferentes dimensiones mentales.

Este amor, como todos los anteriores que nos han contado **Mique** y **Max**, es un negocio ruinoso, pero el **Corazón** tiene razones que la **Razón** ignora.

Fernando Cuesta

HAXTUR, TU LIBRERIA

COMICS, NACIONALES Y EXTRANJEROS

GRAN SURTIDO DE NUMEROS ATRASADOS

COLECCIONES ACTUALES Y ANTIGUAS

REEDICIONES, POSTER, CINE, PROGRAMAS, PAGINAS ORIGINALES

DE TODO NOVELAS, REVISTAS

C/Magnus Blisktad, 57 • GIJON • Para encargos y listas de precios de originales Tel. (985) 350071

LIBRERIA

PERSONAJES

COMICS

COMPRA VENTA
LIBROS
DISCOS ANTIGUOS
COMICS ANTIGUOS
PROGRAMAS CINE
POSTALES • CROMOS
CAMBIOS DE COMICS Y
NOVELAS • COLECCIONISMO

C/. CARMEN, 18 TLF. 359030
GIJON

Comic Mau

Teléf. 633 06 81
Apartado 40.007
28080 MADRID

REEDICIONES FACSIMILES

JUAN BRAVO Y SUS CHICOS

IDARGA

COMIX – LIBROS

MARTINEZ MARINA N°2-BAJO
33009-OVIEDO-(ASTURIAS)
TFNO. 227682

Año 16 • VERANO 1990 • N.º 49 • 275 pts.